

J O C F U L L M A S H E D



DECEMBRIE 2006 NR. 74/ ANUL VII

PREȚ: 11,90RON

ISSN: 1454-9964

PC Games

4FUN



MONSTRUOS: 4 MEGA TESTE!

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC
BATTLEFIELD 2142
NEED FOR SPEED: CARBON
NEVERWINTER NIGHTS 2
+ 20 TESTE

HARDWARE

3 PLĂCI DE BAZĂ
GIGABYTE ÎN TEST

JOCUL LUNII

Splinter Cell: Double Agent

IMPLICARE ȘI INTERACȚIUNE LA MAXIMUM!

AVANPREMIERĂ

JADE EMPIRE
HALO 2
HELLGATE: LONDON
RESIDENT EVIL 4

Dezlănțuie internetul la viteza luminii.

FIBER LINK — NOUA TA CONEXIUNE
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: **10 MB/S**
ÎN ORAȘUL TĂU ȘI **2 MB/S** ÎN INTERNET

fiberlink



Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?

- Stabilitate și fiabilitate garantate de noua soluție tehnică bazată pe fibră optică.
- Super-viteză de transfer, până la **2 Mb/s în internet**.
- Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din orașul tău, până la **10 Mb/s** – viteze de **40 de ori mai mari** decât cele cu care te-ai obișnuit până acum.
- Abonamente începând cu 9 USD/lună.
- Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament – până la 2200 minute naționale lunare **GRATUITE** în rețelele de telefonie fixă și 30 de minute **GRATUITE** în rețelele de telefonie mobilă.
- Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
- Conectare **GRATUITĂ** (taxă de conectare 0).
- Acces **GRATUIT** la RDS.Link LIVE! – transmisii live online.
- Acces **GRATUIT** la serverele de jocuri și download ale portalului www.linkmania.ro.
- Posibilitatea achiziționării pachetului complet de servicii RCS & RDS – televiziune, internet și telefonie.

INSTALARE ÎN MAXIM
5
ZILE

ABONAMENT **GRATUIT** PRIMELE
3
LUNI

INFORMAȚII CLIENTI
031 400 4600

internet cu
viteza luminii

rds.LINK
www.rdslink.ro

Creștinism american și jocuri video

Știm cu toții că religia este un argument delicat. Jocurile video care nu ar trebui să sufere de atâta delicatețe devin la rândul lor un subiect delicat. Săptămânile trecute a apărut **Left Behind: Eternal Forces**, un joc care își propune să trateze anumite valori ale religiei creștine bazându-se pe o serie de romane a căror acțiune se petrece după întoarcerea lui Messia pe Pământ; mai exact, este momentul în care cei credincioși purced spre Paradis, iar cei nemerituosi devin niște „left behind” care trebuie să lupte într-o bătălie în care binele se opune răului. Asta e! Nu poți să comentezi mare lucru despre obiectivele jocului. După cum poți să dezvolti un joc în scopul recrutării de soldați sau unul în care sunt îngropați de vii copii, la fel de sfântă este și libertatea de a publica un joc în care omul să-și mărturisească propriul crez religios, oricare ar fi acesta. O primă problemă cu care ar trebui să ne confruntăm este aceea dacă jocul este bun sau prost, ceea ce nu ajută deloc cauza celui care l-a dezvoltat. Mai apare, apoi, problema uciderii ființelor

umane. În fine, mai avem însăși petiția pe care diferitele asociații creștine americane, între care Beatitudes Society, Christian Alliance for Progress, The Center for Progressive Christianity și Cross Walk America au semnat-o și în care cer retragerea jocului din magazine pentru că „promovează omuciderea, intoleranța și propune o falsă lectură a Bibliei! Dacă scoatem ultima frază, ne rezultă o petiție care s-ar putea potrivi oricărui joc video apărut în ultimii 30 ani! „Cei care aruncă cu pietre în jocul nostru nu l-au jucat până la capăt”, a declarat Troy Lyndon, CEO al Left Behind Games. „Mesajul jocului nu este „convertește-te sau mori”. Nu apare sânge, nu apare niciun fel de violență gratuită. Dorința noastră este să contribuim în manieră pozitivă la o industrie care are prin tradiție o influență negativă asupra jucătorilor și asupra lumii”. În fine, cum spuneam la început, un nou scandal plutește în aer, taman înainte de Crăciun...

CIPRIAN COROIANU
Redactor-șef

Impressum

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

Redactor-șef
Ciprian Coroianu (QetzalcoEtil)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jăcint Erdei (Spiru Harem)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărățeanu (Etilbratu')
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaș (Lebăda Wieneză)
marlus@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (Villager)

DTP
Alexoale Ioan (Ics)
Cristi Mada

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 1 DECEMBRIE 2006

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTMENT MARKETING-PUBLICITATE
Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediacontact.ro

Comenzi și abonamente:
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

Distribuție:
SC Media Contact Distribuție SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuție:
Onica Dorin tel.: 0720/440.003
distributie@mediacontact.ro
Aurică Andrei tel.: 0359/401.086

Contabilitate
Contabil șef: Laurențiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

Juridic: Ioana Cioară juridic@mediacontact.ro

Reclamații:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producție: SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea
Producție CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe situl web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamațiilor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games 4 Fun, CD Forum, Andrei, Noroceli.

Președinte: Dorel Puchlanu

Inserenți

RDS	2	Audiofon	10, 99
Airtoy	13	Next	100
TV Transilvania	21		
Best Distribution	73, 87		



Publicație auditată
pe perioada
Iulie - decembrie 2004

Halo 2



Dark Messiah of M & M



Plăci de bază Gigabyte



Actualități

Editorial	3
Actualități	8
Top 10 cititori	12
Top 5 redactor PCG	12
Cele mai așteptate jocuri	12

Jocuri FULL

Mashed	6
Good vs. Evil	7

Avanpremieră

Jade Empire	14
-------------------	----



Halo 2	18
Hellgate: London	20
Resident Evil 4	22
Spellforce 2: Dragon Storm	25

Test

Jocul lunii

Splinter Cell: Double Agent	24
-----------------------------------	----



FPS

Dark Mesiah of Might and Magic	50
F.E.A.R.: Extraction Point	56
Battlefield 2142	58

Action

Bad Day L.A.	63
Sam & Max: Culture Shock	64
Gardfield 2	65

Strategy

Anno 1701	34
Sid Meier's Railroads	38
Warhammer: Mark of Chaos	40

HoM&M V: Hammers of Fate	43
War on Terror	44
Stronghold Legends	44
Age of Empires III: Warchiefs	45
Desperate Housewives	46
Star Wars: Empire at War	47
- Forces of Corruption	47
Settlers II: 10th Anniversary	48

RPG

Neverwinter Nights 2	66
Guild Wars: Nightfall	74
Eragon	78

Adventure

Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle	77
--	----

Sport/Sim

NFS Carbon	82
NBA Live 2007	88
Championship Manager 2007	89

Testul timpului

Tom Clancy's Splinter Cell	33
Seria Anno	35
Neverwinter Nights	64
Seria Need for Speed	80

Hardware

Actualități	15
Plăci de bază Gigabyte	90

Service

Impressum	3
Cuprins CD & DVD	5
Posta Redacției	94
Ultima pagină	98

Concurs

Splinter Cell: Double Agent	95
Need for Speed: Carbon	95



Mashed

CD-DVD



Full Version

Sid Meier's Railroads

DVD



Demo

Hellgate: London

DVD



Video

Gothic 3

DVD



Demo

City of Heroes & City of Villains

DVD



Trial version

CD

FULL VERSION

Mashed

DVD

FULL VERSION

The Elder Scrolls Tribunal
MOD

Mashed

TRIAL VERSION

City of Heroes & City of
Villains 14 zile trial

DEMOS

Championship Manager 2007
Defcon
Gothic 3
Panzer Command - Winter
Storm
Sid Meier's - Railroads
Splinter Cell - Double Agent

DRIVERS

ATI Catalyst v6.11
(win2K/XP)
nVidia ForceWare 93.71
(win2K/XP)

SPECIALS

Call of Duty MOD
Doom 3 MOD
Half-Life 2 MODs
RtCW MOD

PATCHES

Company of Heroes v1,3
Gothic 3 v1.9
Warhammer - Mark of Chaos
Editor

TOOLS

Ant Movie Catalog
Live Messenger Plus
Daemon Tools v 4.08

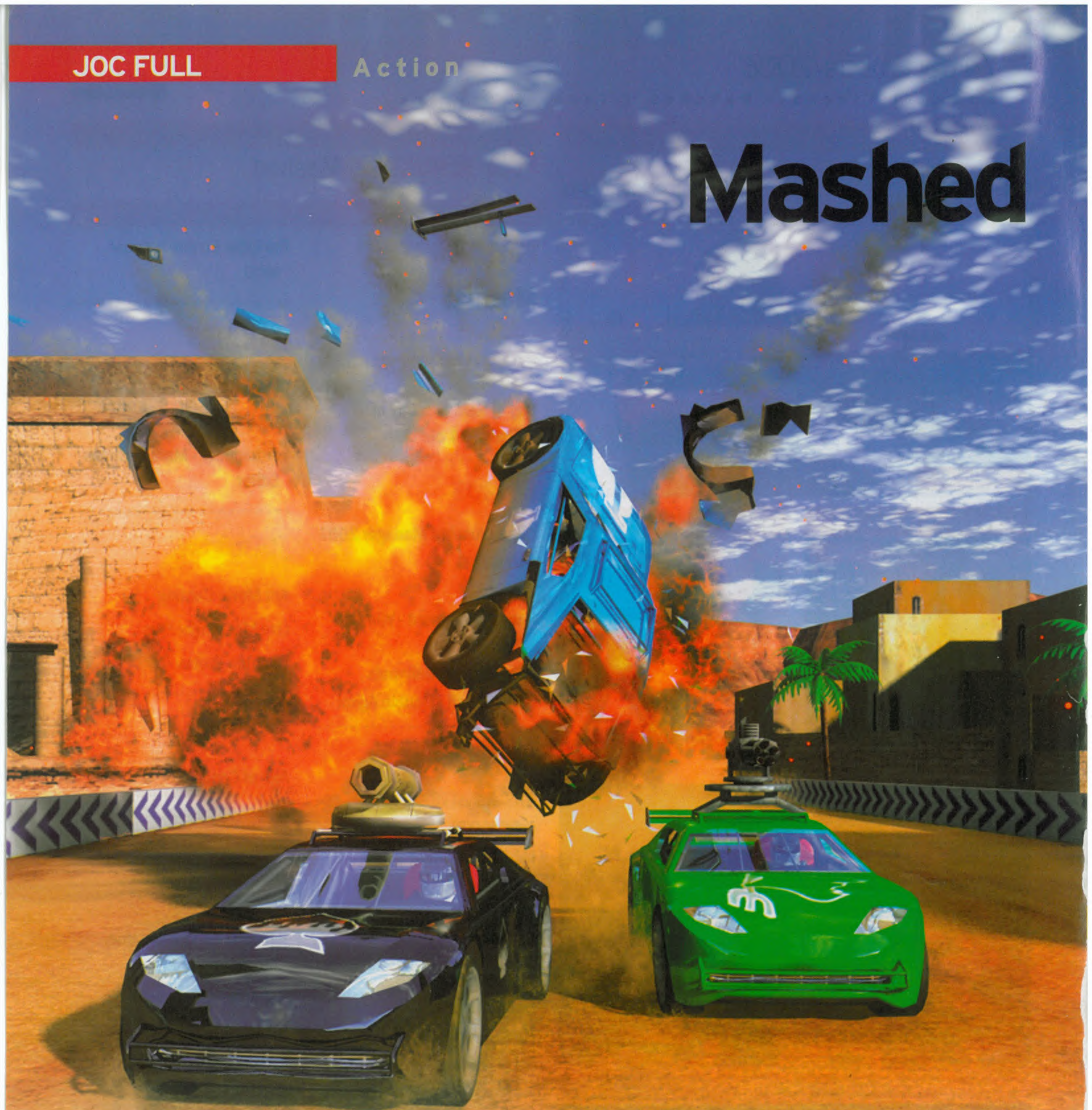
VIDEOS

Age of Conan
Agression Europe 1914
DirectX 10 video game show-
off demo
Hellgate: London
Hellgate: London ingame
promo
HoMM V HOF dwarves
S.T.A.L.K.E.R. intro
Supreme Commander



Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.

Mashed



Nu ți-a adus Moșul NFS: Carbon,
deși în urma scrisorilor scrise poșta română
te-a declarat oficial spammer?

**Nu te întrista îți oferim noi alternativa,
sub forma unui joc de curse nebun.**

Fiecare generație de jocuri video ne oferă câte un joc de curse care nu se ia foarte în serios, oferindu-ne clipe de distracție de neuitat. În cadrul acestei categorii, un rol special l-au avut simulatoarele în care dirijând mașinuțe teleghidate încercam să navigăm pe piste pline de obstacole. După RC Cars a venit rândul unui alt mare clasic, care în momentul apariției a cucerit nu

doar comunitatea de jucători, ci și simpatia întregii prese de specialitate.

Jocul a fost comparat cu legendarul **Micro Machines**, ceea ce e un lucru mare. Mai mult, **Mashed** a reușit să evadeze din tiparul genului său: a oferit nu doar un multiplayer de neuitat, ci și un singleplayer deosebit de solid. Cheia acestui succes au fost introducerea modurilor de joc neorto-



doxe. În Fugitive, de exemplu, trebuie să prinzi un rival care încearcă să scape (ceva gen leapșa, doar că pe patru roți), iar în Time Bomb dacă nu reușești să ajungi destul de repede de la un checkpoint la altul, explodează mașina sub tine. Din cauza AI-ului avansat, care-ți face zile fripte, până și cursele standard, lipsite de nebunii s-au dovedit a fi mai mult decât captivante. Jucând **Mashed** ajungeai să dezvolti în tine o adevărată vendetta împotriva concurenților controlați de AI, simțind o satisfacție răutăcioasă când reușeai să îi scoți din cursă.

Longevitatea jocului se dato-

rează însă multilplayer-ului. Mai toate partidele de **Mashed** în rețea se termină cu lacrimi... cu hohote de râs înăbușite în lacrimi! În afară de descoperirea și folosirea diferitelor shortcut-uri, poți să obții avantaj față de oponenti prin montarea unui tun sau a unui lansator de flăcări pe capota mașinii. Dacă cumva ai încasat vreuna din minele lăsate în urmă de oponenti, nu trebuie să-ți faci griji. Poți să-ți iei revanșa apelând la un bombardament aerian.

Dacă ai posibilitatea, adună gașca de prieteni pentru weekend și trageți un multiplayer de **Mashed**. Nu veți regreta!



Good vs. Evil

Iată lupta care e veche de când lumea și care va continua mult timp după ce omul va fi o amintire răzleață a unui Univers apus... Acest lucru nu înseamnă însă că nu putem participa la ea și că nu putem înclina puțin balanța în stânga sau în dreapta. Întrebarea este de care parte să intrăm în luptă? NCSoft se oferă să ne ajute să decidem dilema sub forma unui trial. **Good vs. Evil** permite accesul gratuit timp de 14 zile la două dintre cele mai populare MMORPG-uri: **City of Villains** și

City of Heroes. Poți să guști atât din palpațiile vieții de criminal, cât și din satisfacția oferită de cariera de super-erou. Indiferent că vrei să salvezi Paragon City sau să devii cel mai temut de pe Rogue Isle, vei avea nevoie să instalezi clientul jocului care se află pe DVD-ul nostru. Micul program își descarcă apoi toate update-urile necesare rulării jocurilor. Apoi, cu ajutorul serialului alăturat poți să-ți creezi contul care îți oferă acces la jocuri. La luptă, prieteni!



OPINIE
ERDEI JACINT

PS3 și prostia umană

Toată lumea se aștepta ca Playstation 3 să stârneasca scandaluri până și după apariție. E ceva nou, e ceva trendy, e ceva ce-și dorește aproape fiecare jucător. Nu ne miră nici faptul că japonezii sunt într-atât de fanatici încât să stea zile și nopți la coadă, pentru ca apoi să plece acasă calmi, chiar și fără să fi pus mâna pe consolă. E ceva la ce ne așteptăm, chiar dacă nu ni se pare normal sau nu se încadrează în modul nostru de a vedea lucrurile. Nu putem trece însă nepăsători pe lângă unele întâmplări. Un exemplu bun, ar fi dentistul american care, având prea mulți bani, a angajat 15 oameni care să-i cumpere PS3-uri. Sigur că nu erau toate pentru el, ci „simple” cadouri pentru copiii din întreaga familie. Fiecare nepot și nepoțică urma să primească câte o consolă de joc, cumpărătorii înșiși câștigând câteva sute de dolari din afacere. Știri ca acestea ne fac să zâmbim și, eventual, cu o remarcă ironică, să-i facem și pe cei din jur să râdă împreună cu noi. Mai trist e însă atunci când anumiți oameni încearcă să profite de ceilalți. Cum ar fi acei escroci din Japonia, care au angajat pentru bani de nimic boschetari ca să stea la coadă în fața magazinelor, pentru a pune mâna pe primele console. Sărmanii oameni, pe care-i trăda mirosul de la o poștă, nu puteau decât să se uite rușinați în altă parte când erau abordați de vreun jurnalist pus pe șotii cu întrebarea „Hei, taică, ce jocuri vrei să încerci pe noua ta consolă?”. Probabil că acei oameni erau fericiți că pun mâna cinstită pe niște bănuți, neabundând că cei care i-au angajat adună o mică avere prin revânzarea consolelor. Culmea culmilor sunt tot americanii: Dave Ryan gazda unui show matinal de la un radio american a lansat o propunere: primești un PS3 dacă renunți la copilul tău 24 de ore. Poate nu vă vine să credeți, dar peste o duzină de oameni au sunat, majoritatea nerealizând că e vorba de o șotie. Prostia unora chiar nu are limite...

Future pierde ceva bani

Din spusele amicilor noștri virtuali de pe Gamasutra, Future Publishing, companie care deține PC Gamer, Official Xbox Magazine, PSM, Edge, plus binecunoscutele site-uri Next Generation și Games Radar, a pierdut, anul trecut, nu mai puțin de 96 milioane dolari. Mai mult decât atât, compania a renunțat la „serviciile” subsidiarului său italian, Future Media Italy, în favoarea rivalilor de la Sprea Editori și fostului director FMI, Bernardo Notarangelo, contra unei sume de 1,1 milioane euro, sumă de bani ce va ajunge în buzunarele firmei undeva prin decembrie 2006. CEO-ul Future Publishing, Steve Spring, a declarat că aceste pierderi se datorează, în mare



parte, faptului că au investit exagerat de mult în cumpărări și că au neglijat, în același timp, dezvoltarea organică. Pentru a evita, pe viitor, asemenea situații neplăcute, compania și-a revizuit complet comportamentul de marketing începând cu anul 2007, dezvoltându-și treptat modelele de business pentru a oferi

consumatorului, și acesta aflat într-o perpetuă evoluție, exact serviciile pe care le cere. Ce impact vor avea aceste schimbări în esența revistelor de gaming pe care Future Publishing le deține, reviste care au, desigur, o mare popularitate, rămâne de văzut. Mai mult casual, oare?

Prey se bagă pe Steam

După cum aflăm dintr-o scurtă știre de pe site-ul oficial Steam (<http://www.steampowered.com>), titlul celor de la Human Head și 3D Realms, pe care fratele Ciprian l-a tratat în review-ul său cu un profesionalism desăvârșit, este, din 30 noiembrie, disponibil prin serviciul de download al celor de la

Valve, la un piperat preț de 49,95 dolari. Spre deosebire de majoritatea celorlalte titluri pe care Steam le are de oferit, Prey va permite activarea serviciului mai sus menționat prin intermediul unui product key de la o copie a jocului achiziționată anterior, fie ea retail, fie prin download. Prey nu este nici-

cum primul produs pe care publisher-ul 2K Games îl pune la dispoziția fanilor prin intermediul Steam, cu toate că gestul este oarecum surprinzător, ținând cont de atitudinea aproape ostilă pe care 3D Realms o are pentru Valve, în special prin capul companiei, Scott Miller.



World of Warcraft : Statistici

Dacă dăm o raită nonșalantă pe site-ul oficial **Word of Warcraft**, aflăm că cei de la Blizzard ne pregătesc noi și noi bunătați care să ne țină cu picioarele cufundate în mālul Azeroth-ului, cel puțin până ce **Burning Crusade** va decide să-și facă maiestuoasa apariție. Mulțumită producătorilor, jucătorii imersivului MMO vor beneficia de un nou sistem de tracking al statisticilor pe ultimele șapte zile. V-am făcut curiosi? Mai mult, sunteți niște avizi folositori de moduri care vă ușurează controlul și gestionarea statisticilor in game? Nu mai aveți nevoie de ele. Jocul ne va oferi de acum date referitor la Bestsellers, adicătelea cele mai vândute articole de la casa de licitație, Crafter's Corner,



cele mai des „create” item-uri, Fierce Creatures, cele mai periculoase creaturi care hălăduiesc coclaurile virtuale ale jocului, sau mai bine zis creaturile care omoară cei mai mulți jucători

într-o anumită zi, Gold Rush, cele mai adunate artefacte, Big Booty, cele mai multe drop-uri, precum și Heroes for Hire – quest-ul completat cel mai des într-o anumită zi.

Teză de liceu devine joc PS3

Nenea Jenova Chen de la USC a decis să creeze, drept teză pentru un examen, un joculeț flash intitulat „**flow**”. Se pare că proiectul său a fost atât de apreciat, încât Sony, în a sa perpetuă sete de licențe și alte celea, au decis să pună laba pe el, să îl îmbunătățească, și să îl pregătească pentru mult controversata lor consolă next gen. De ce? Pentru că, zice lumea, joculețul de față are un gameplay incredibil de captivant, mai ales pentru un titlu flash.

Însă ceea ce face din **flow** un succes este, se pare, designul „hipnotic”, grija la detalii, controlul intuitiv și simplitatea familiară. Din spusele domnului Chen, jocul a fost special conceput pentru cei care nu se consideră gameri, dar au ceva timp la dispoziție pentru a pistonă computerul din când în când. Cum mama, soacra, bunica sau prietena sa nu sunt jucători versați, Chen a decis să creeze un titlu care poate fi, totuși, apreciat și de aceștia.



Rămâne, evident, de văzut ce va face Sony cu noua lor jucărie. Fie vor strica totul, fie vor scoate un joc care chiar se orientează exclusiv spre piața jucătorilor casual. Pentru mai multe informații, urmați acest link și veți găsi jocul gratuit.

<http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing/>

Titlu pentru Sam & Max Episode 2

Conform unui update care continuă să tot apară și să dispară de pe site-ul oficial al celor de la Telltale Games, cel de-al doilea episod din **Sam & Max: Season 1** a fost binecuvântat cu un nume. **Situation: Comedy**, episod care ar trebui să-și facă apariția pe piață pe data de 5 ianuarie 2007 (la un preț modic de 8,95 dolari), ne povestește cum Myra Stump, o adevărată Andreea Marin a show-urilor de televiziune virtuale, a înnebunit de tot și își

ține audiența ostatică. Sam și Max își iau traista în spinare și pornesc spre studiourile WARP TV, unde dom'șoara își trăiește cele câteva zile lunare de glorie, pentru a rezolva misterul. În altă ordine de idei, abonații GameTap vor avea acces la titlu cu două săptămâni mai devreme (ce ți-e doamne și cu prioritățile astea), iar după lansarea titlului de față, restul episoadelor ne vor fericii cu prezența, câte unul în fiecare lună.



Nintendo vrea 4 milioane

În timpul Reuters Media Summit, activitate de presă desfășurată la New York, președintele NoA Reggie Fils-Aime a declarat că a sa companie intenționează să livreze, până la data de 31 decembrie, nu mai puțin de 4 milioane unități de console Wii. Bineînțeles, toate costurile sunt acoperite, iar Reggie prezice că toate aceste console vor fi vândute. Optimist, tipul, nu am ce zice!

Wii update

Ce ți-e și cu consolele astea next gen. Ai internet la dispoziție oriunde te-ai afla, fie că ești pe budă, într-un birt cu prietenii, dezvăluindu-le secretele controller-ului, sau în ceva piviță, răpit de teroriști și legat de mâini și de picioare. Recent, Nintendo a dat drumul să curgă un mic update care a activat, în sfârșit, Parental Controls. Acum părinții pot fi liniștiți, copii lor nu vor mai putea ridica fustele prințeselor din Zelda.

Violența ne afectează creierul

Din ciclul studiilor de specialitate pe care le iubim atât de mult, Reuters ne pune la dispoziție o nouă didigoaie, prin intermediul căreia aflăm că ai noștri prunci, pilonii societății de mâine, stejari pădurii românești, au creierele afectate în mod negativ atunci când joacă jocuri violente. Studiul de rigoare, efectuat pe **NFS: Underground** și **Moh: Frontline**, sugerează că un joc violent ne face să ne pierdem controlul și concentrarea. Avem, așadar de ales: fie jucăm un titlu violent, fie unul care induce plafonarea creierului. Alegeți!

Jocurile casual, acum cu bugete mari

CNN ne povestește cum până și jocurile casual, jocuri care încep, din ce în ce mai mult să intre în atenția producătorilor, vor beneficia de bugeturi din ce în ce mai mari. De ce? Pentru că aduc profit. Astfel, producerea ultimului titlu PopCap, **Bookworm Adventures**, a costat nu mai puțin de 700.000 dolari, cu 30 dolari per titlu vândut, compania fiind sigură că va scoate un profit frumuseț.

PS3 - Ultima consolă de la Sony?

Odată cu numirea domnului Ken Kutaragi în poziția de CEO și a lui Kaz Hirai în cea de COO pentru Sony, lucrurile par a lua o turnură interesantă. Deoarece băieții sunt specialiști în software, nu în hardware, Sony s-ar putea concentra, pe viitor, doar asupra producțiilor de Soft. Adicăte, cum zic specialiștii și analiștii care au privit acest fenomen, Sony ar putea renunța la producția de viitoare console. Nu tu PS4, nu tu PS5. Doar Software. Un lucru care, probabil, excită la nebunie colegii de la Microsoft și Nintendo. În caz că cei de la Nintendo nu se excită uitându-se la Wii-urile lor.

Nightfall - Misiune de elită

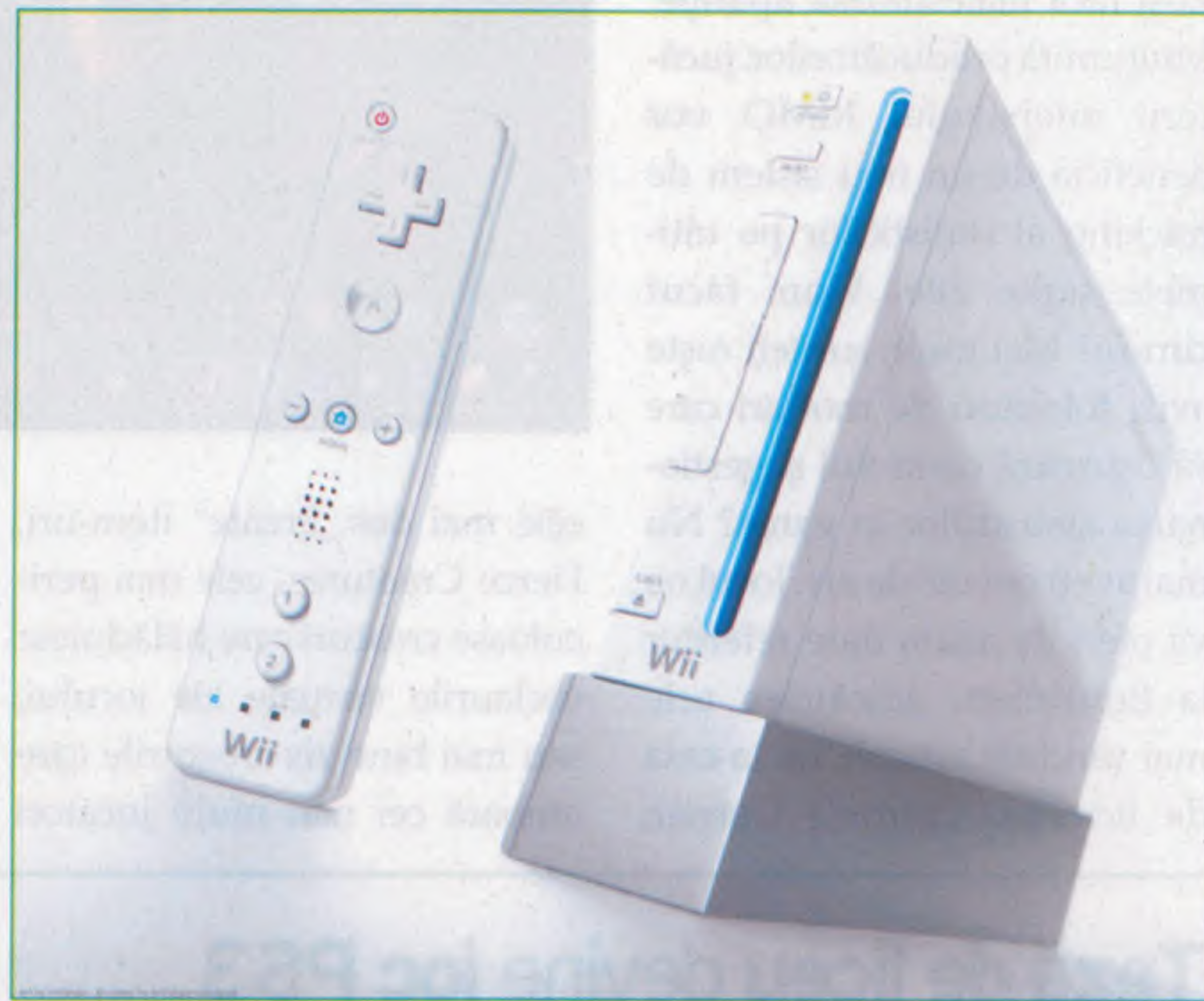
Băieții de la ArenaNet ne informează că au deschis The Domain of Angulsh pentru cei care au reușit să termine "campania" din Nightfall. Aceștia vor beneficia, ca niște jucători fideli ce sunt, de areale separate numai bune de explorat, o duzină de quest-uri noi, tot soiul de opțiuni pentru upgrade-ul armurilor, un sistem pentru achiziționarea de noi arme, precum și o nouă și fascinantă misiune. Ura!

Wii Region Lock, pe bune

Îmi era frică de chestia asta. Am avut eu vaste presimțiri spirituale, mai ceva ca un guru al religiilor exotice, însă cei de la 1UP Japan mi-au confirmat-o. Produsele create pentru Wii Japan nu vor fi compatibile cu Wii US sau Wii Euro - ceea ce înseamnă, în primul rând, că fratele Pavel nu se va putea delecta cu JRPG-uri sau jocuri Bishoujo decât dacă merge frumușel în Țara Soarelui Care Răsare Când Vrea Mușchii Lui și dacă își cumpără Wii de acolo. Păcat, deoarece există în producție o grămadă de JRPG-uri pe care le așteptam cu interes. În altă ordine de idei (și din fericire pentru noi), sharing-ul Mii între regiuni este posibil. Aceiași băieți simpatici de la 1UP au trântit prin Wii remote câteva Mii-uri produse de tata lor în domeniu, Mark

McDonald, cum ar fi Lil' Hitler sau Osama B, după care au început să le "porțeze" pe Wii Japan fără nici cea mai mică problemă. Actuala mea problemă este că voi face rost de un Wii european, ceea ce înseamnă

că multe jocuri destinate pieței japoneze mă vor evita cu dibăcie de felină. Nu este corect. Trebuie să îmi înec amarul cu niscaiva produse hedonistice.



Cel mai tare SMS CHAT! IN DIRECT!

GMDana

"Buna, iubire. Sunt o dulceata de fata, fara inhibiti, plina de viata si pasionala. Imi plac excursiile, plimbarile in aer liber, baietii atletici si sportul. Sunt foarte 'nebnatica' si as vrea sa fii si tu la fel! Daca vrei sa ne cunoastem astept mesajul tau, sau suna-ma la 1590!"

GMDiana si GMMonica

"Hey, baieti! V-ati plictisit? Suntem doua fete deloc cuminti si va asteptam sa ne cunoastem cat se poate de bine. Va promitem ca nu va vom lasa sa va plictisiti nici macar o clipa! Dar pentru asta trebuie sa faceti voi primul pas! Ne gasiti oricand prin SMS la 1590, sau daca vreti sa ne auzim sunati la 1590. Pupici si va asteptam!"

GMAndra

"O fata misterioasa asteapta baieti dezinhbati, plini de imaginatie si domicili de aventura. Daca esti asa cautam si lasa-te prins de mrejele misterului si ale aventurii. Nu sunt prea rabdatoare, asa ca grabiti-va! Astept un SMS din partea voastra la 1590. ACUM!"

GMSimona

"Vrei sa ne cunoastem? Eu te astept! Sunt blonda, sunt plina de viata si imi plac provocarile. Pericolul il am in sange si nu ma dau inlaturi de la nimic. Vreau barbati cu spirit de aventura si plini de viata! Cauta-ma prin SMS la 1590 si lasa-te dus de val!"

GMOlivia

"Te-ai gandit vreodata ca viata e prea scurta ca sa ratam orice ocazie de-a cunoaste oameni noi si interesanti? Eu m-am gandit si de aceea vreau sa te cunosc cat mai repede. Prea multe despre mine nu-ti spun, decat ca sunt jucausa. Daca vrei sa afli mai multe scrie-mi prin SMS la 1590!"

GMRaluca

"Daca vrei sa cunosti o fata care stie ce inseamna sa traiesti cu adevarat si stie sa faca un barbat sa simta ca traieste, cautam! Ce pot sa-ti spun despre mine este ca sunt putin timida la inceput, sunt romantica si misterioasa, dar te voi lasa sa ma descoperi putin cate putin. Trimite-mi un SMS la 1590. Te sarut dulce si te astept cat mai curand :-)"

LIVE

NON STOP

Live SMS Chat! Cele mai dragute fete asteapta sa discute cu tine!

Trimite numele fetei cu care doresti sa discuti despre orice vrei tu, prin SMS la 1590 (ex: GMDana), sau *sună la 1590 si ea iti

*din Vodafone si Orange 1,15 - tva/min

Acum si in Cosmote 0,6 - tva/min

raspunde imediat!

Acum si in Cosmote 0,6 - tva/min

tarif: 1,15 - tva/sms Orange si Vodafone

ATI ATI R600 piratat

nVidia deja și-a prezentat soluțiile grafice pentru DirectX 10, astfel toată lumea era curioasă de răspunsul lui ATI. Poate prea curioasă... Chip-ul grafic cu suport DirectX 10 așteptat de la AMD sub brand-ul ATI, R600, a apărut înainte de lansarea oficială pe mai multe pagini web, prezentându-se ca o componentă mai mare decât predecesorul său, R580. Imaginile au apărut în cadrul unui articol publicat pe site-ul chinez Zol.com.cn. Chiar dacă lansarea oficială a fost programată undeva pentru trimestrul I 2007, site-ul amintit susține că chip-ul va fi livrat încă de la sfârșitul lunii ianuarie a anului viitor. R600 va fi realizat folosind procedeul de fabricație de 80nm, iar Zol.com.cn informează că acesta va avea peste 500 milioane de tranzistori. Conform imaginilor și informațiilor publicate de pagina web chineze-



ască, R600 este cu 12 – 24% mai mare în dimensiuni decât R580, deși este fabricat pe 80nm.

Moșul aduce webcam Logitech

Logitech a anunțat că, în perioada 15 noiembrie – 31 decembrie va organiza o promoție specială pentru sărbătorile de iarnă, prin care fiecare al cincisprezecelea cumpărător al unei tastaturi sau al unui desktop Logitech va primi automat, fără tragere la sorți, un webcam gratuit.

QuadCore în România

Intel a lansat și în România noile sale procesoare cu patru nuclee. Pe piață au fost introduse familiile de procesoare quad-core, Quad-Core Intel Xeon 5300 și Intel Core 2 Extreme. Aceste produse sunt recomandate pentru viteze sporite de calcul în cadrul serverelor, stațiilor de lucru, conținutului media digital și mai ales a jocurilor high-end.

DDR3 noul standard

Samsung, cel mai mare producător de memorii, a anunțat că se așteaptă ca noile chip-uri de memorie DDR3 să eclipseze generația anterioară de memorii, DDR2, odată cu lansarea acestora, la începutul anului 2009. DDR3 oferă performanțe mai bune și un consum redus de energie față de DDR2. Primele calculatoare ce folosesc DDR3 vor ajunge pe piață în a doua jumătate a anului viitor, a declarat Tae-Sung Jung, președintele diviziei de memorii din cadrul Samsung.

PC pentru sufragerie

AMD a creat prototipul unui PC pentru sufragerie. Având o formă asemănătoare unei combine audio, computerul este dezvoltat să funcționeze în primul rând ca un fel de seif media: stochează muzică, fișiere video și fotografii, pe care le poate afișa pe un ecran plat sau le poate transmite altor computere. „Vor fi PC-uri în sufragerie, dar nu vor arăta ca niște PC-uri”, a declarat vicepreședintele AMD, Joe Menard, cu ocazia Samsung Executive Summit de la San Jose.

Bancomate devalizate cu un player MP3

Un bărbat din Manchester, Marea Britanie, a fost condamnat pentru că a utilizat un player MP3 pentru a sustrage informații din bancomate. Maxwell Parsons, în vârstă de 41 ani, a cheltuit 200.000 lire din banii altor oameni, după ce s-a folosit de playerul său MP3 pentru a copia datele de pe cardurile bancare ale acestora. Playerul MP3 a înregistrat datele clienților, pe măsură ce acestea erau transmise prin intermediul liniilor telefonice către bancă. Pentru această „inventie”, Parsons a fost condamnat la 32 luni de închisoare.



Hitachi Maxell plănuiește să prezinte versiunea de 300 GB a unui disc optic holografic care va fi disponibil unei categorii speciale de clienți din industria de entertainment începând chiar de luna viitoare. Discul

holografic, denumit Tapestry HDS-300R, va fi produs de InPhase Technologies și inițial va fi disponibil doar unui număr limitat de consumatori. Lansarea produsului pentru publicul larg va avea loc abia în primul semestru al anului viitor. Deși InPhase nu a dezvăluit prețul exact, a declarat totuși că acesta se va situa undeva între 100 și 125 dolari, bazându-și

Maxell Discuri de 300 GB

estimarea pe actualele prețuri ale celorlalte produse oferite de Maxell. În 2008, InPhase plănuiește lansarea unei noi generații de discuri optice, cu o capacitate de stocare de 800 GB și o rată de transfer a datelor de până la 80 MB pe secundă. Planurile mărețe continuă cu dorința de a extinde această capacitate spre 1,6 TB până în 2010.

AMD CPU căsătorit cu GPU

Odată cumpărat ATI de către AMD, aceasta din urmă a și anunțat ceva la ce se aștepta toată lumea: se lucrează la o nouă tehnologie care să integreze procesorul și procesorul grafic într-o singură unitate. Următorul pas în evoluția procesoarelor este momentan denumită Fusion, primul prototip fiind așteptat la sfârșitul anului 2008. AMD pretinde că Fusion va aduce performanțe sporite, experiențe deosebite în grafica 3D și a conținutului media. AMD dorește să integreze Fusion în toate categoriile de produse, incluzând laptop-uri, sisteme desktop, stații de lucru sau servere. Nu se cunoaște încă dacă AMD va menține denumirea chip-urilor de Athlon și Opteron, odată cu lansarea Fusion.



Topul cititorilor PC Games 4 Fun

Ca să știi ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1 MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

(Creative Assembly Sega)

CE ȚI-E ȘI CU STRATEGIILE astea... fratele Ciprian visează cu ochii deschiși la o Europă unită sub stindardul său de băutor de apă minerală...

2



W40K: DARK CRUSADE

(Relic THQ)

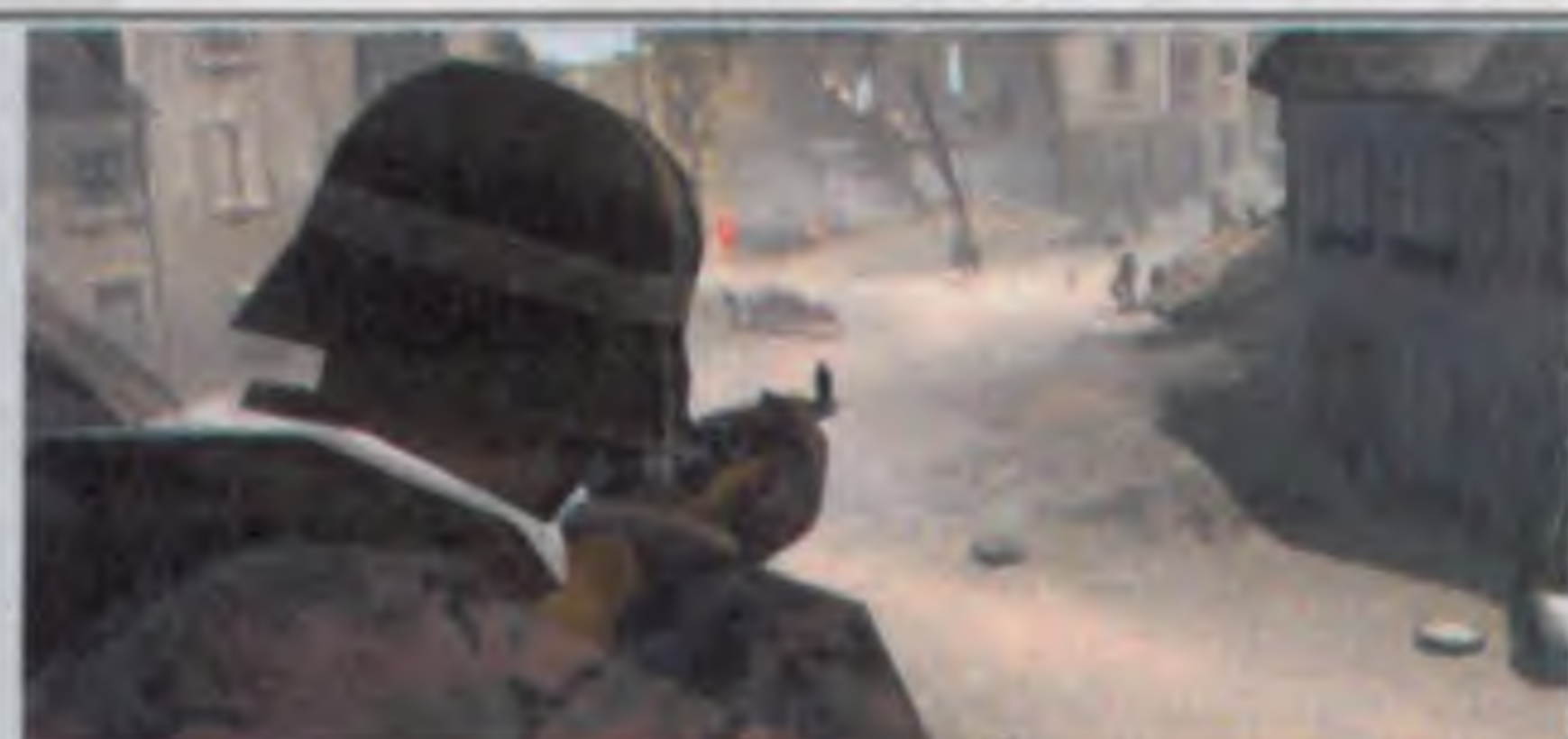
DEOARECE TOATĂ LUMEA joacă ba Necroni, ba Space Marines, fratele Pavel a decis că cea mai bună variantă opțională e să se joace cu o sticlă de suc.

3

COMPANY OF HEROES

(Relic THQ)

EROII ȘI... COMPANIA. Adică redacția PC Games 4 Fun, un adevărat cumul de eroi profesioniști care își salvează cititorii de la crunta dezinformare...



4



CAESAR IV

(Tilted Mill VU Games)

SĂ CONDUCI UN IMPERIU nu este un lucru ușor! Să devii Papă, nici atât! Cel mai bine e să purcedem pe anticele plaiuri în căutare de harță.

5

GOthic 3

(Phirana Jowood)

FRATELE PALADIN JACINT și-a petrecut, poate, ceva cam mult timp măcelărind orci. Nu de alta, dar când vede pe cineva vopsit verde pe față, intră în crize. De isterie.



6



SCARFACE

(Radical Vivendi)

NU ȘTIU CÂTĂ LUME a văzut filmul, însă știu că foarte mulți au văzut jocul. Și le-a plăcut nespus. Violența gratuită pare la modă astăzi...

7

FIFA 07

(EA LA)

SE POATE SĂ NU TRAGEM o miuță? Mai ales acum, că fratele Mircea poartă tricoul său cu Dinamo și aleargă la avion ca să îi ceară lui Borcea un autograf?



8



GTR 2

(SimBin Deep Silver)

SUNTEM IMUNI LA MAȘINI. Meseria de șofer profesionist e una care ne depășește. Cu toate acestea, deseori admirăm acel Hammer galben din colțul drumului...

9

JOINT TASK FORCE

(Mithis Games Vivendi)

STRATEGIE? EVIDENT. Le place nepoților, le dezvoltă simțurile și dexteritatea. Învață că teroristii trebuie uciși cu sânge rece și că SUA învinge tot timpul.



10



10. MADDEN NFL 07

(EA LA)

NU SUNT UN SPORTIV DE PERFORMANȚĂ, niciodată nu am fost. Dacă alerg 10 metri, leșin. Dacă ridic o găleată de 20 de litri, leșin. Dacă beau o cafea, îmi trece.

Cele mai așteptate jocuri

Poziția actuală	Tendința	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1	NOU	LotR:TBME II - Rise of the Witch-king	EA	1/12/2006
2	NOU	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	15/12/2006
3	NOU	Rayman: Raving Rabbids	Ubisoft	8/12/2006
4	NOU	PDC World Championship Darts	Oxygen	1/12/2006
5	NOU	Catz	Ubisoft	1/12/2006
6	NOU	Crazy Frog Racer 2	Digital Jesters	1/12/2006
7	NOU	Star Trek: Legacy	Mad Doc	8/12/2006
8	▲	Dogz	Ubisoft	Dec. 2006
9	NOU	IL-2 Sturmovik: 1946	Simulator	1/12/2006
10	▲	Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Dec. 2006
11	NOU	Resident Evil 4	Ubisoft	Dec. 2006
12	NOU	State of War: Warmonger	Cypron	Dec. 2006
13	NOU	Anarchy Online: Lost Eden	Funcom	13/12/2006
14	NOU	Eve Online: Revelations	CCP	Dec. 2006
15	NOU	Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Dec. 2006
16	NOU	Combat Wings: Battle of Britain	City Interactive	Dec. 2006
17	NOU	Fighter Ops: Virtual Battlefield	Xtreme Simulations	Dec. 2006
18	NOU	Huxley	Webzen	Dec. 2006
19	NOU	Sudden Strike 3: Arms for Victory	Fireglow	Dec. 2006
20	NOU	Terrorist Takedown: Covert Operations	City Interactive	Dec. 2006
21	NOU	Nou Theatre of War	1C	Dec. 2006
22	NOU	Star Heritage 0: Ship of Ages	Step Creative	Dec. 2006
23	NOU	Massive Assault Network	Wargaming	Dec. 2006
24	NOU	Total Extreme Wrestling 2007	Greg Dog Soft	Dec. 2006
25	NOU	Haze	Ubisoft	Dec. 2006



Top 5 redactor

Jacint Erdei



1. WARHAMMER 40K: DARK CRUSADE

Strategia a fost și este, pentru mine, un gen de căpătâi. Poate pentru că am jucat prea multă. Și când joci prea mult, la un moment dat ți se face lehamite și începi să fii cărcotaș. Toate acestea, până apare un titlu precum **Dark Crusade**, un titlu care cumulează tot ce mi se pare mai bun în domeniul strategiei.



2. NEVERWINTER NIGHTS 2

Un jucător de RPG-uri trebuie să aibă răbdare. Multă răbdare. Exemplul cel mai bun este **NWN2**, în care, primele ore sunt un adevărat calvar. Bug-uri peste bug-uri, un AI al camarazilor pe care îl înjură de mama focului... Dar, după vreo 3-4 ore de joc, totul devine roz! Gameplay fascinant, povești de calibrul DnD de calitate...



3. DEVIL MAY CRY 3

O portare pe PC trebuie să întrunească nisaiva condiții pentru a fi reușită. Acestea țin, în cele mai multe cazuri, de cameră și control. Mulți se plâng că în **Devil May Cry 3** nu se pot obișnui nicicum cu cel din urmă. Eu zic că sunt doar leneși. Controlul e simplu, jocul e portat excelent și are o coloană sonoră de ție mai mare dragul.



4. F.E.A.R.: EXTRACTION POINT

Ah, FPS-urile... toate sunt la fel! Ai o mitralieră, un personaj care kilărește tot, o grafică care se vrea de ultimă generație și tabloul este complet. **Extraction Point** a dus, pentru mine, lucrurile acestea ceva mai departe. Cu o doză suficientă de elemente horror, plus un AI excepțional, acest joc m-a făcut să sar nu o dată de pe scaun!



5. ANNO 1701

O briză răcoasă pentru mine, după ce a trebuit să suport, timp de câteva luni, calvarul unor titluri asemănătoare, dar mediocre. **Anno** îmbină ușurința, simplitatea, cu RTS-ul și cu conceptele clasice de city building, pentru a ne oferi un joc surprinzător de bun, mai mult, accesibil și celor neinițiați în tainele god game-urilor.

HAPPYDISPLAY

Găsești mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

Primești sigur ce ai comandat!
trimite codul la **1488**
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXXX

WALLPAPER COLOR



ANIMAȚII



LOGO-URI OPERATORI ȘI FOTOGRAFII SMS



EFECTE SONORE

*** SEXY ***			
Uuu, baby, raspunde	PCG 501126	Tocmai ti-ai activat un virus	PCG 501124
		Tiir, te rog apasa pe butonul verde	PCG 501123
Unde este iubitelul meu	PCG 501038	Te suna babaciunea ta, te suna nevasta-ta	PCG 501122
Te suna sponsorul principal, pentru...	PCG 501036	Suun, sun, suuunn	PCG 501121
Sun la cel mai bun armasar din lume...	PCG 501035	Suna dentistul	PCG 501120
Orgasm...animalule	PCG 501034	Soneria asta ma enerveaza	PCG 501119
Noapte buna iubitel	PCG 501033	Sefuu, te suna un dobitoc	PCG 501118
Mi-e dor de tine iubitel	PCG 501031	Sefa, te suna un sclav	PCG 501117
Iubitel, sunt blonda de alaltaieri	PCG 501030	Nimeni nu misca nici un fir de par	PCG 501116
Iti trimit un pupic maaare si dulce	PCG 501029	Iti tin pumnii prietene	PCG 501115
Inima mea iti apartine iubituile	PCG 501028	Imi pare rau, tare raauuuu	PCG 501114
Hey, sexy, raspunde-mi...	PCG 501027	Idiotule, tampitule, cretinule	PCG 501113
Hei, ce se intampla, nu mai vorbesti cu mine...	PCG 501025	I am James Bond	PCG 501112
Dulceata, raspunde-mi...sunt iubitelul tau	PCG 501024	High sa	PCG 501111
Buna iubitel, mergem la o cafea...	PCG 501023	*** ALTELE ***	
Buna baby, sunt iubitul tau, raspunde-mi...	PCG 501022	6 Pături	PCG 500495
Bombonico, raspunde-mi...	PCG 501021	Bebeluş răsând	PCG 500429
Ah, atinge-ma, atinge-mi butonul ala verde...	PCG 501020	Aglomeratje	PCG 500426
*** TRĂZNITE ***		Iari, iari	PCG 500430
Trezeşte-teeee!	PCG 501125	Căscat	PCG 500432

MELODII DE APEL

MELODII	POLI	MELODII	POLI
**** HIT-URI ROMANESE ****			
Adrian Eftimie - No side effects	PCG 501303	Vali Vijelie - Eu daca mor tu cui ramai	PCG 501180
Analia Selis - Yo no soy de aqui	PCG 501304	Costi - Baila Loca	PCG 501183
Andra - Ramai cu mine	PCG 501305	Adi de Vito - Alo Alo	PCG 501299
Andreea Balan - Invidia	PCG 501307	Naliny&Copilul de Aur - Nu vreau banii tai	PCG 501300
Arsenie&Natalia - Loca	PCG 501308	Nicolae Guta&Sonina - Doamne rau m-ai blestemat	PCG 501301
Blondy - Dansez	PCG 501309	Nicu Paleru - Eu beau vinu cu borcanu	PCG 501302
Class - Ce pot sa fac	PCG 501316	** MELODII INTERNATIONALE **	
Cristina Ru - Viata mea	PCG 501317	Robie Williams - Eternity	PCG 501487
Crush&Alexandra Ungureanu - Aprinde dragostea	PCG 501318	Out of reach - Bridget Jones diary	PCG 501481
D la Vegas - E scandalos	PCG 501319	Moloko - Sign it back	PCG 501477
DJ Andi - For the first time	PCG 501320	Manu Chao - Me gustas tu	PCG 501474
DJ Project - Soapte	PCG 501321	James Blunt - High	PCG 501458
Fly Project - Chayenne	PCG 501322	Fatboy slim - Slash dot dash	PCG 501447
Giulia - Prinzi aripi	PCG 501323	David Bowie - Ashes to ashes	PCG 501444
Heaven - Hai du-ma pe o stea	PCG 501324	Daniel Powter - Jimmy gets high	PCG 501438
HiQ - Razna	PCG 501326	Bratz - So good	PCG 501428
Cheloo - Operatiunea cur pansat	PCG 501313	Bob Marley - No woman, no cry	PCG 501427
Chicanos - En mi corazon	PCG 501314	T.I. - Why You Wanna	PCG 501412
Impact - Ori da ori ba	PCG 501327	Kelly Clarkson - Since U Been Gone	PCG 501411
Iris - Vino pentru totdeauna	PCG 501328	Red Hot Chili Peppers - Tell Me Baby	PCG 501410
Jamaica - Aye	PCG 501329	Crazy Frog - Popcorn	PCG 501409
Keo - Dac-as putea sa zbor	PCG 501330	Crazy Frog - Jingle Bells	PCG 501408
Luminita Anghel - Love will come	PCG 501331	Black Eyed Peas - Pump It	PCG 501407
Pavel Stratan - Du du	PCG 501332	James Blunt - Wisemen	PCG 501406
Proconsul - Tu ma poti schimba	PCG 501333	Pussycat Dolls - Buttons	PCG 501383
Simflu - Oficial imi merge bine	PCG 501334	Supermode - Tell Me Why	PCG 501382
Sistem - Never	PCG 501335	Razordlight - In The Morning	PCG 501381
Sofia - Pentru noi	PCG 501336	Gnarls Barkley - Smiley Faces	PCG 501380
Stefan Banica - Cum am ajuns sa te iubesc	PCG 501337	Reynonce Ft Jay-Z - Deja Vu	PCG 501379
Studio One - Cheama-ma atinge-ma	PCG 501338	Kasabian - LSF	PCG 501378
TNT - Strada mea	PCG 501339	Kasabian - Empire	PCG 501377
**** MANELE ****			
Adi Minune / Rodica - Da da da si no no no	PCG 501169	Paolo Nutini - Last Request	PCG 501376
Adi de la Valcea - Suparat	PCG 501174	The Kooks - In Her Own Way	PCG 501375
Nicolae Guta / Susanu / Claudia - Dai 100 de parai	PCG 501179	Gran Turismo - 99 Red Balloons	PCG 501374
		S. Mendes Ft The Black Eyed Peas - Mas Que Nada	PCG 501373
		Paris Hilton - Stars Are Blind	PCG 501372

JOCURI JAVA



Suie-te, pune-ti centura, apasă ambreiajul și gonește pe străzi într-una din cele 3 super-rapide, super-smechere mașini Lotus în competiția Lotus Challenge: Turul orașului!

JAVA PCG 708818



Orașul este în pericol! Obelix s-a împotrivit ordinilor stricte ale lui Getafix și a băut întregul cazan de poțiune magică. El s-a transformat acum în piatră și a fost capturat de romani.

JAVA PCG 708894



World Fighting Heroes este un joc dinamic pentru oameni pe măsură. Lupte nebunești, inamici mulți și mai multe moduri de joc, diverse arme - doar pentru a atinge cotele maxime ale genului.

JAVA PCG 708856



Fiind un mic Ninja de elită, scopul tău este de a intra în cea mai provocatoare și periculoasă misiune de spionaj. Ai grijă la inamici pentru că poți eșua în misiunea ta foarte ușor.

JAVA PCG 708848



O nouă eră te-a cuprins! Cel mai tare joc de strategie este acum pe telefonul tău mobil. Condu civilizația, 13 tipuri de clădiri și 7 tipuri de unități, prin 4 ere diferite.

JAVA PCG 708830



Lasă-te absorbit de lumea medievală întunecată. Colectează lucruri speciale precum chei, elixire și armuri. Descoperă toate secretele întinericului și cucerește cele 10 nivele pentru a ajunge la lacrimile Ingerului căzut.

JAVA PCG 708853



A.R.C. competiția de rally total te introduce în lumea adrenalinei maxime, așa cum este cea a competițiilor de rally. A.R.C. este una dintre cele mai solocitante experiențe de joc ale anului.

JAVA PCG 708834



Este un joc 3D. După un accident inexplicabil: experimente genetice cu virusul mutant XB-4A au scăpat de sub control iar laboratorul a fost acoperit de tăcere. Ai fost desemnat cu un obiectiv periculos...

JAVA PCG 708849



Pentru prima dată jucătorii au parte de adrenalină, acțiune, pericol și nebunia totală în mâinile lor, oriunde ar merge. Concurează contra cronometru și încearcă să obții cel mai bun timp!

JAVA PCG 708899

Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru rețeaua Connex Vodafone, 411 pentru abonamente Orange, 444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi setează-ți serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil - trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always”. Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro. Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK”. Vei primi apoi link-ul de conectare la Wap, apeși pe „Yes”, apoi descarci comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat îl găsești apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poți trimite SMS doar în România, în rețelele Connex Vodafone și Orange. Prețul pentru un SMS este de 1.5 USD (fără TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animații și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Infoline: 0722 646 444, 0745 646 433, L-V, 9.00 - 18.00. reclamatii@happydisplay.ro



Producător: Bioware Publisher: TBA Gen: Action RPG Termen: ianuarie 2007

Jade Empire

Cei de la BioWare sunt ca niște furnicuțe hărnicuțe. Robotesc de dimineață până seara în studiourile lor și lansează RPG-uri ca pe bandă rulantă. **Din vremuri stră-vechi, când se puneau bazele AdnD-ului serios cu Baldur's Gate, până în zilele noastre, când colosul producător explorează misterele universului Star Wars, BioWare a fost și este o sursă constantă de RPG-uri de calitate.** Și se pare că nu se vor opri aici.

From China, with love...

Pentru prima dată în istoria titlurilor Bioware, avem de-a face cu un Action-RPG al cărui background este unul original, inspirat din mitologia Chinei antice. Sătui, probabil, de atât fantasy medieval și science fiction, producătorii au decis să experimenteze ceva nou; însă oricât de inovativă este povestea și oricât de exotic este ținutul în care se desfășoară misiunea, fanii vor descoperi în **Jade Empire** aceleași elemente și aceleași standarde ridicate ce au dat calitate și rejucabilitate titlurilor precedente ale companiei. Avem de-a face, așadar, cu intrigi întortocheate, un storyline complex, un număr impresionant de personaje, precum și o prezentare de excepție. Jocul, apărut în

aprilie 2005 pentru Xbox, a fost primit foarte bine de comunitățile fanilor și de presa de specialitate, drept pentru care Bioware a decis să speculeze nișel și bătrâna noastră hardughie din sufragerie, portând jocul pentru PC. Cu toate riscurile de rigoare. Versiunea de față nu va fi publicată de Microsoft Game Studios, cum a fost cazul versiunii de console (de fapt, Bioware caută un partener pentru publishing în timp ce voi citiți aceste rânduri), o decizie care, conform spuselor lui Kevin Martens, oferă studioului mult mai multă libertate de mișcare, precum și timp suficient pentru a lustrui jocul cât se poate de bine. Adicăte! Erau sătui până peste cap de dictatură. Jocul va fi portat pe PC de către LTI Grey

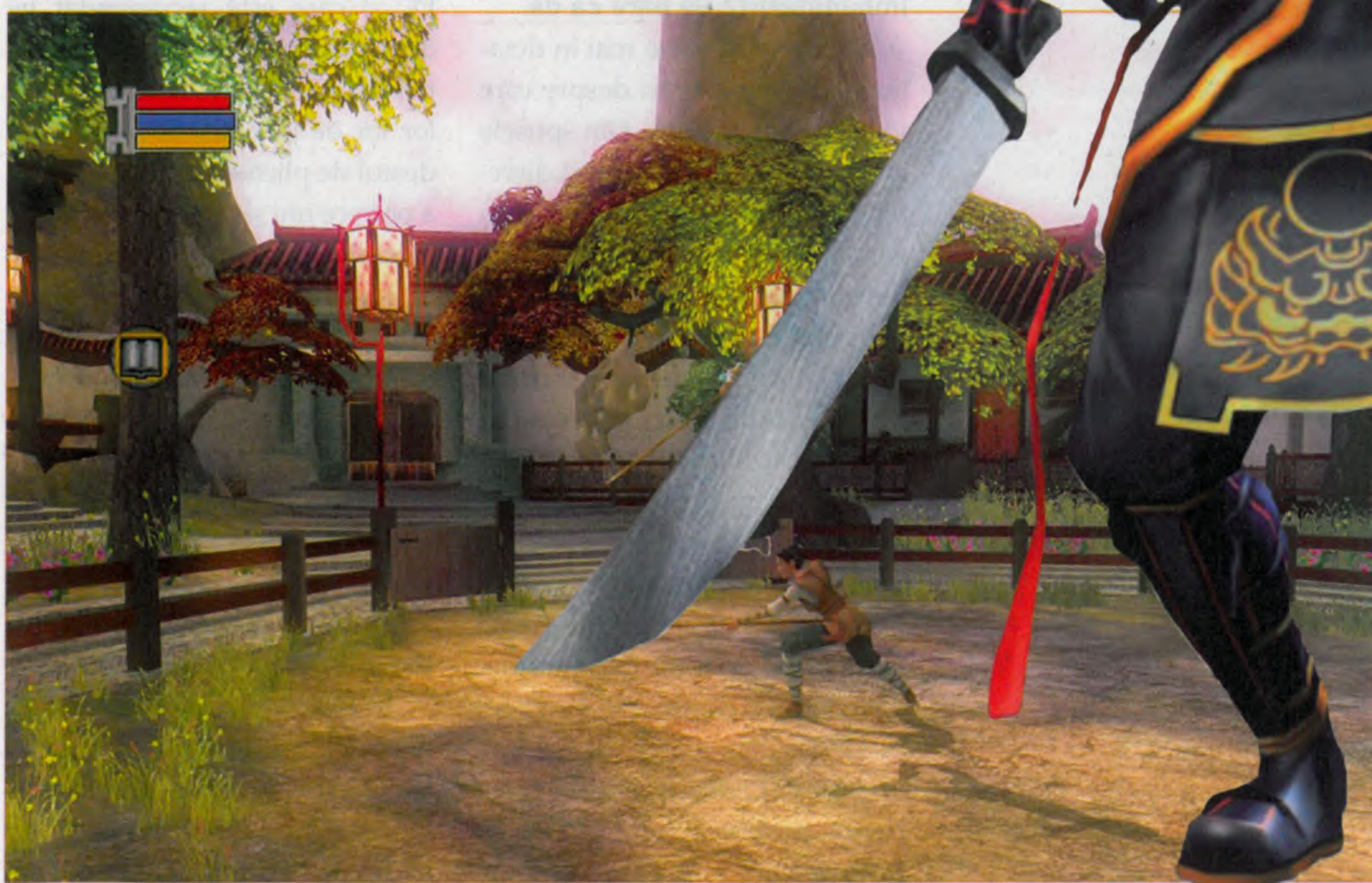
Matter, o casă de producție care s-a mai ocupat în trecut și de alte portări pentru Activision.

Portarea, bat-o vina...

Principalele diferențe dintre cele două versiuni ale jocului vor fi legate, în primul rând, de problema controlului, incluzând noi stiluri de luptă și noi arme, precum și tot soiul de îmbunătățiri grafice care vor fi avantajate de noul hardware existent pentru PC; printre acestea se numără efectele de bloom aduse la zi sau utilizarea din plin a dynamic lightning. Când jocul a fost prezentat la E3, am putut vedea și câteva environment-uri diferite, cum ar fi sătucul de la începutul jocului sau diverse zone ulterioare, în care se simțeau îmbunătățiri la capitolul vizual, o folosire mai cu cap a efectelor de lumină sau chiar mai mult; nivelul de detaliu al texturilor este net superior față de ceea ce poate oferi consola celor de la Microsoft. Schemele de control vor folosi, se pare, setup-ul clasic pe care îl întâlnim în shooter-ele noastre de zi cu zi, mai exact tastele W, S, A și D pentru mișcare, Q și E pentru a activa misticele puteri „ki”, precum și pe cele de vindecare, iar mouse-ul va fi folosit pentru a schimba între diferitele stiluri de luptă și pentru

a-ți cottonogi adversarii.

Versiunea pentru PC va include, pe lângă întreg conținutul disponibil acum în varianta Xbox, câteva stiluri noi de luptă, cum ar fi Iron Palm (inspirat, se pare, din luptele de Sumo și care va fi axat pe lovituri puternice și ucigătoare) sau Viper Style (împrumutat din clasicul film The Five Venoms, produs undeva prin 1978 și pe care îl vedeam la cinematografele comuniste, împreună cu alte titluri folosite pentru a ne spăla creierii, Sora 13 sau Biciul Fermecat). Acesta din urmă va consta în lovituri rapide și succesive care, prin metode numai de ele știute, își otrăvesc adversarii. Fiind un stil de luptă sinistru, Viper poate fi învățat doar dacă personajul nostru urmează calea „closed fist”, echivalentul clasicului aliniament „evil” și opusul lui „open palm”. Un nou personaj vine să completeze oferta deja bogată a lui **Jade Empire**, Monk-ul Zeng, personaj la care aveau, inițial, acces doar posesorii versiunii limited edition a titlului de consolă. Jocul va conține și câteva arme high end exclusive pe care jucătorii avansați le vor folosi cu succes pe noile și îmbunătățite moduri de dificultate. Se pare că jocul va păstra setting-ul „easy” identic cu cel de pe console, în timp ce modul





PREGĂTIRILE PENTRU BALUL de diseară au început. Ea e doamna care vă iubește. ✂

„normal” va fi ceva mai dificil, iar „hard” va fi criminal, de-a dreptul. Conform spuselor lui Martens, aceste modificări au fost cerute de comunitatea fanilor Bioware. Și pentru a rămâne în ton cu diversele teme mistice și de summoning supranatural ale lui **Jade Empire**, producătorii au introdus o nouă „putere” high-level – ne vom putea transforma, pentru o scurtă perioadă de timp, într-un foarte hidos, dar extrem de eficient „rhino demon”. Această formă se va adăuga celor existente în versiunea Xbox care vor rămâne însă intacte.

Îmbunătățiri? Se pare că da.

Să urmărim, ceva mai în detaliu, aceste modificări despre care vă spuneam mai sus. Din spusele lui Diarmid Clarke, proiect director al Bioware, noua versiune a jocului va adăuga „trei straturi de dezvoltare”. În ceea ce privește upgrade-urile tehnice, jocul va folosi la sânge puterea PC-urilor de astăzi, introducând o revizuire totală a efectelor de particule pentru foc și fum, precum și ultra rezoluții de până la 1600x1200. În ceea ce privește texturile, nu mai puțin de 300 dintre cele prezente în jocul original au fost refăcute complet. Versiunea PC va oferi, pe lângă altele și timpi de loading optimizați pentru a fluidiza experiența jucătorului, mai ales în zone precum Arena, unde trebuie

să facem față unor valuri succesive de oponenti, care trebuie „încărcați” de fiecare dată de către engine-ul jocului. Printre alte îmbunătățiri ale versiunii PC, mai putem enumera inamici dotați cu o inteligență ceva mai apropiată de cerințele unui gamer care se respectă. Conform spuselor lui Clarke, adversarii noștri se vor feri de loviturile noastre și se vor adăposti mult mai des ca pe Xbox, iar, datorită puterii de procesare sporită a mediului PC, jocul va putea să genereze mai mulți inamici simultan. Această nouă provocare va putea fi simțită cel mai bine în noul mod de dificultate „jade master” creat special pentru PC și care este recomandat fie doar pentru cei destul de maniaci pentru a-și verifica limita abilităților lor de jucători, fie pentru cei destul de plictisiți pe viață pentru a petrece ore și ore măcelărind tot soiul de creaturi fantastice aproape imbatabile. Modul va permite importarea personajelor cu care ai terminat jocul pe celelalte niveluri de dificultate, drept pentru care vom avea șansa de a trece prin **Jade Empire** cu un caracter mult mai puternic, în condiții mult mai grele.

Picanterii

În altă ordine de idei, campania originală din RPG-ul celor de la Bioware, povestea și personajele vor face saltul milenar și vor ajunge pe PC intacte. La fel ca în



🐟 **PESCUITUL** dăunează grav sănătății.

versiunea de Xbox, vom avea posibilitatea de a ne crea un mic party de aventurieri cu care să colindăm mitologicele ținuturi ale jocului, alegând un număr limitat de „mercenari” dintr-un caracter selection screen, nu foarte diferit de cel întâlnit în **Knights of the Old Republic**. Ne putem aștepta la o paletă destul de simpatice de personaje colorate, printre care domnița Dawn Star, o expertă în artele marțiale, supăratul

Black Whirlwind, al cărui unic scop în viață este să se lupte, sau eroul misterios Henpecked Ho, care se teme de durerea fizică din timpul bătăliilor, însă tremură ca pușcat de ciumă la vederea soției sale. Per ansamblu, **Jade Empire: Special Edition** începe, încet, încet, să capete o formă, destul de interesantă, care pare a fi, chiar de pe acum, o conversie reușită a variantei Xbox și care va oferi exact acele elemente de roleplay,

story și personaje memorabile pe care le așteptăm dintr-un RPG marca Bioware, precum și un gameplay action unic pe care, în mod normal, nu îl întâlnim în titlurile de PC. Dacă băieții nu trag de timp și dacă termenele de lansare din prezent se respectă, ne putem aștepta să punem mouse-ul pe joc la începutul anului viitor.

ETILIBRATU'

paul@pcgames.ro

Clase de personaje

Monk Zeng

Acest personaj este exemplul perfect al spiritului ce conlucrează cu trupul. Abilitatea sa de a canaliza energia spirituală Chi îi permite să-și crească loviturile fizice și să creeze magie puternică, ce se folosește atât de forțele elementelor, cât și de cele spirituale. Fiind un combatant pe măsură, cei care stau în calea mâinii lui întâlnesc un războinic ale cărui puteri nu pot fi înțelese nici de către cei mai puternici luptători.



Tiger Shen

Clasicul luptător cu armele, Tiger Shen are puterea de a folosi (și de a deveni maestru) până și cele mai grele arme existente în joc, precum și capacitatea de a le utiliza cu succes chiar și împotriva celor mai rapizi oponenți. Acest personaj este cel mai bine folosit în colaborare cu stilurile de luptă care îi evidențiază puterea fizică, folosindu-se de propria greutate pentru a-și ataca adversarii. Loviturile puternice îi dau o forță de neoprit.



Furious Ming

Chiar dacă nu este cel mai puternic personaj, Furious Ming este ușor ca o pană și rapid ca o căprioară. Atacurile sale sunt extrem de rapide, dând dovadă de mai multă finețe decât majoritatea adversarilor săi. Stilul de luptă pentru Furious Ming implică dodge-uri rapide, lovituri rapide. Câteva stiluri ce implică folosirea armelor vor putea fi accesate ulterior, însă Ming se simte cel mai bine în compania armelor ușoare, în defavoarea Axe-urilor grele.



Wu the Lotus Blossom

Acest personaj este rezultatul balansului în esență. Tipa este în același timp rapidă și puternică, dar nu excellează în nici una din aceste categorii. Adevărata putere a acestei alegeri este flexibilitatea, iar Wu excellează, în mod egal în offence și defence, în melle și magie. Stilul de luptă ales este similar balansat, oferind o combinație bogată de atacuri, abilități pe bază de Chi, sau mișcări defensive care o asigură că nu va fi prinsă cu garda jos.



Scholar Lin

Chiar dacă nu este la fel de puternică din punct de vedere fizic precum ceilalți, Ling este cea mai bună atunci când vine vorba de Chi și de magie elementală. În timpul bătăliei, ea se folosește, de cele mai multe ori, de cunoștințele sale în materie de Energie Chi pentru a triumfa, deseori în fața unor adversari care, în mod normal, ar învinge-o folosind doar forța brută. Capacitățile sale magice sunt neprețuite în quest-ul ei de a afla secretele Imperiului.



Lu The Prodigy

Nefiind cel mai puternic dintre luptători, Lu este, cu siguranță, cel mai versatil dintre ei. Mentea sa ascuțită și trupul său agil îi permit să folosească stiluri de luptă ucigătoare, precum și stiluri ce implică magii exotice, drept pentru care excellează în a exploata slăbiciunile adversarului. Lu este oricând gata de a face orice pentru a trece de orice provocare.



Radiant Jen Zi

Puterea de anticipație a acestui personaj îi permit să evite cu ușurință loviturile inamicilor și să folosească contraatacuri de o viteză năucitoare. Câștigă bătăliile folosind arme puternice și ghicind atacurile îndreptate asupra ei. Cu o putere de concentrare ieșită din comun și cu reflexe aproape perfecte, Jen Zi este o maestră a loviturii rapide, mortale, și a mișcărilor cu viteza luminii.



Producător: Bungie Publisher: Microsoft Gen: FPS Termen: TBA



Oare odată cu apariția noului sistem de operare de la Microsoft, ne vom putea bucura noi, cei pentru care consolele next-gen sunt undeva departe (doar prin magazinele de specialitate) de experiența unică pe care o oferă Halo 2? **Vaca de muls a colosului producător va fi, practic, marele titlu de lansare ce însoțește Vista.**

Bunelu'

Un joc din 2004? Pentru un OS de generație nouă? Multă lume poate considera această alegere una cel puțin dubioasă, însă hype-ul care a fost și este **Halo 2**, succesul enorm și notele colosale pe care le-a încasat varianta X360, precum și gameplay-ul fulminant ce ține, și acum, mulți jucători conectați la Xbox Live, sunt cel puțin câteva explicații pertinente ce susțin alegerea Microsoft. Mai mult decât atât, pentru a nu fi acuzați că vând castraveci murați grădinarului, producătorul a prezentat, la Leipzig Game Convention, o primă versiune publică pentru hands-on. Evident, rulând pe Windows Vista.

Chiar de la o primă privire aruncată nonșalant engine-ului grafic, câteva diferențe nu întârzie să apară. Se pare că jocul a suferit nisaiva modificări față de tizul său de pe console: modelele caracterelor par a fi ceva mai detaliate și mai bine structurate, chiar de la mare depărtare. Lightning engine-ul a fost, și el, șlefuit cu glaspapirul, noile (sau mai bine zis, îmbunătățite) efecte de lumini și ale lor reflexii arată și se încadrează în peisaj mai bine. Adicătelea, ceva mai adus la zi. Community Managerul de la Bungie, fratele Frank O'Connor, a declarat solemn și cu mâna pe Biblie că, atunci când vine vorba despre nivelurile superioare de gameplay (mai exact, confruntările multiplayer hardcore), nu va

exista nici o diferență de control între clasicele (pentru noi) tastatură și mouse și controller-ul obișnuit X360. Sperăm că acest lucru va nega avantajul evident pe care utilizatorii de tastatură și mouse îl au asupra colegilor lor, amatori de console. La Leipzig, Microsoft a fost atât de îngăduitor încât a pus la dispoziția amatoriilor ambele variante, pentru ca aceștia să vadă cu ochii lor și să simtă cu propriile degete că producătorul nu vorbește prostii. Momentan (ce-i drept, jocul nu este încă în stadiul final), multiplayer-ul pe Vista pare nițel cam lent. Din ce motive, nu știm, poate fi o problemă tehnică la care se lucrează sau poate fi tocmai o tentativă de a mai tempera din avantajul despre care vă spu-



neam anterior, însă, ce e sigur e sigur: jucătorii nu se deplasează prin niveluri la fel de repede cum



o fac pe console.

Sperăm la mai bine

La bază, jocul este, într-adevăr, un adevărat **Halo**. Toate lucrurile bune ce caracterizează multi-

mănăcă **Halo**, povestea gravitează în jurul lui Master Chief, un personaj supărat tare pe cei care doresc exterminarea completă a umanității. Înfrângerea Covenantului care încercase același lucru în prima parte a seriei a fost, se pare, doar o victorie temporară – în ciuda forțelor militare ale Terrei și ale eforturilor susținute de a păstra pacea și liniștea, The Covenant reușesc, din nou, să treacă de sistemul de apărare al planetei și să îi amenințe pe toți cu o soartă nu tocmai plăcută. Master Chief trebuie să rezolve această situație disperată cum știe el mai bine și să conducă din nou rezistența pământeană la victorie împotriva dușmanilor.

Pe lângă campania singleplayer, Bungie va include toate hărțile multiplayer, precum și conținutul auxiliar de care posesorii de console s-au bucurat doar recent, în urma unui Multiplayer Map Pack. Evident, jocul va necesita Windows Vista.

Sincer, sunt extrem de curios cum se va „adapta” **Halo 2** cerințelor destul de pretențioase ale posesorilor de PC. Nu de alta, dar suntem bombardați din toate părțile de FPS-uri care mai de care mai eye-candy și mai doritoare de măreție. Îi urăm succes și îl așteptăm cu interes.

Despre partea de singleplayer, nu sunt prea multe de spus. Jocul va oferi întreaga campanie prezentă în versiunea de console – iar pentru cei care nu știu cu ce se



Producător: Flagship Publisher: Namco Bandai Gen: RPG Termen: TBA



Hellgate: London

A trecut ceva vreme de când v-am prezentat, ultima dată, detalii despre anticipatul **Hellgate: London**. Dacă nu mă înșel, de la E3. Ei bine, deoarece urmărim acest titlu cu interes deosebit, am decis că este timpul să vă mai dezvăluim câteva din misterele sale... Data trecută, vă prezentam două dintre clasele existente în joc, Templarul (un fighter) și Cabalistul (spellcaster). Recent, cei de la Flagship Studios a binevoit să ne prezinte și o a treia facțiune, Hunter-ul, o clasă ranged care folosește tot soiul de arme futuriste pentru a-și crampona adversarii. Bill Roper, CEO-ul Flagship, nu s-a dat în lături să ne prezinte

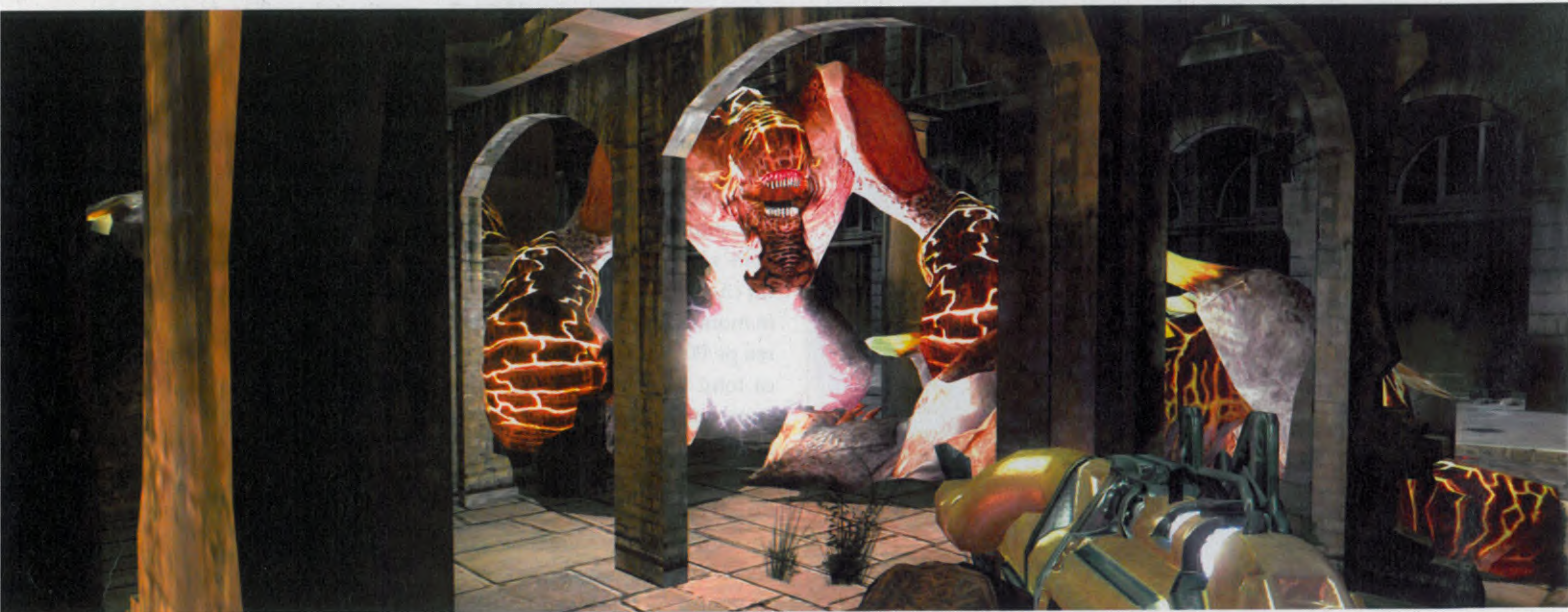
Hunter-ul mai detaliat, și declară că acesta a fost gândit mai mult pentru jucătorii de FPS, mai exact pentru cei care doresc o imersiune totală și o interacțiune cu adversarii și cu mediul prin intermediul gadget-urilor și al armelor high tech. În timp ce Templarii se concentrează în special pe combat-ul mëlée și pe ritualuri sfinte, Cabalistul invocă puterile demonilor prin intermediul unor rituri magice, în timp ce Hunterul are la dispoziție invențiile tehnologice pentru a salva omenirea de la pieire. De ce va fi acesta pe placul amatorilor de FPS? În primul rând, deoarece folosește îndeosebi arme ranged, cea mai bună metodă de abordare a acestuia va

fi modul first person. În al doilea rând, skill-urile jucătorului în materie de FPS vor conta nespuse de mult deoarece, spre deosebire de celelalte două clase, funcția de autolock target și soft targeting vor fi eliminate. Cu toate acestea, **Hellgate: London** este, în esență, un RPG, drept pentru care echipamentul, nivelul personajului și abilitățile acestuia vor conta, însă, în cazul Hunter-ului, jucătorii care se pricep nițel la FPS-uri au un mic avantaj. La capitolul design, Bill Roper a declarat că această nouă clasă va fi o combinație între Sam Fisher (și reclamele sale la Nivea), marines din seria Alien și personajele din serialul de animație Jin-Roh. Se pare că

Hunter-ul a fost gândit de la început drept un adept al tehnologiei viitorului apropiat, un personaj care să aibă avantajele mercenarului și misterul luptătorilor ninja. Și cum, practic, toate aceste trei facțiuni prezentate până acum sunt doar o serie de clase „generice”, fiecare dintre ele va avea la dispoziție o grămadă de sub-clase specializate pe diverse ramuri. Posibilitățile de customizare devin, astfel, din ce în ce mai interesante, iar **Hellgate: London**, despre care aflăm așa de puține detalii, se conturează a fi un titlu care își merită așteptarea.

ETILIBRATU'

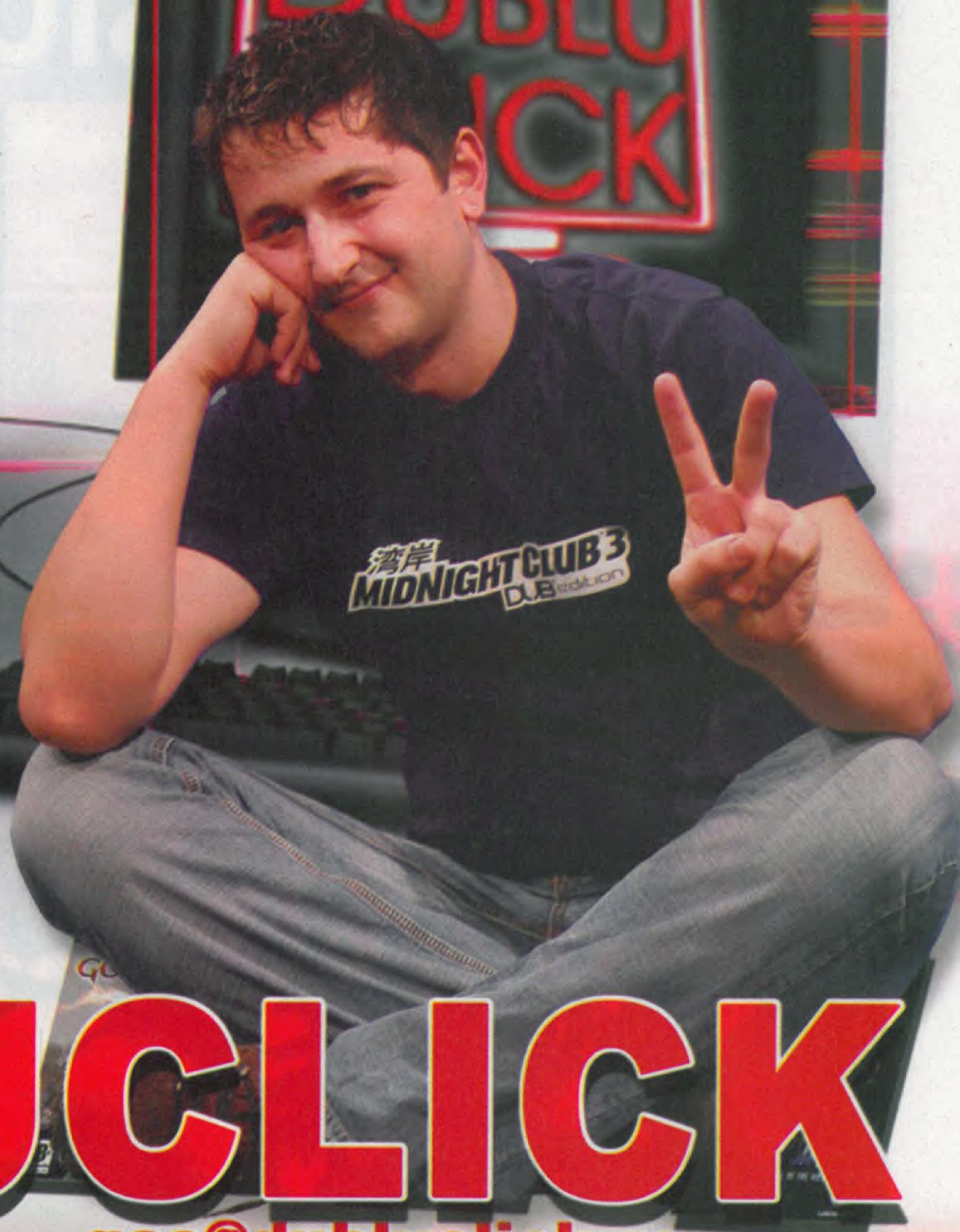
paul@pcgames.ro



TRANSILVANIA

**CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR**

**Luni 19:00
Marți 17:00
Duminică 15:30**



DUBLUCLICK

www.dubluclick.ro

gas@dubluclick.ro

PCGames
LX400

best
distribution

UBISOFT



Producător: Capcom Publisher: Ubi Soft Gen: Action Termen: 27 decembrie 2007





Posesorii consolei de PS2, se pot relaxa... probabil deja au fumat de mult noul capitol al unuia dintre cele mai populare serii de jocuri survival-horror.

Însă cei care au rămas fideli vechiului PC trebuie să mai rabde până la anul...

Noul **Resident Evil** este așteptat de comunitatea de gameri încă din 1999, moment în care a apărut al treilea episod pentru PlayStation. Deși jucătorii se așteptau la o continuare directă, producătorii au avut alte planuri. După nenumărate ocolișuri și titluri adiacente, acum câteva luni însă s-a spart gheața și a apărut **Resident Evil 4** pentru PS2, devenind o nouă referință. Spiritul posesorilor de PC s-a scufundat însă din ce în ce mai mult când au văzut că ei sunt neglijăți în continuare. Chiar dacă moșul încă nu ne aduce jocul mult râvnit (gurile rele spunând că nu va apărea decât la anul, în februarie), lumina de la capătul tunelului nu mai e departe.

În februarie, vom putea face

cunoștință mai îndeaproape cu domnul Leon S. Kennedy. Nu e vorba de vreo rudă a celebrului președinte american JFK, ci de un personaj care și-a făcut apariția și în episoadele precedente ale seriei. Fostul polițist al episodului doi reapare acum ca agent al serviciilor secrete americane care este trimis în Europa să investigheze dispariția fiicei președintelui. Nimeni să nu se gândească însă la mașini de lux, cocktail-uri de martini cu vodcă, femei frumoase și replici ironice. În loc de stilul de viață a lui James Bond, ni se oferă un mic sat dărăpănat din Spania. Băștinașii, chiar dacă nu sunt zombificați (cel puțin nu în totalitate) nu-l primesc prea voios pe eroul nostru. Mai mult, acționând ca subiectele unei lobotomi-

zări în masă încearcă să ne pună capăt zilelor, protejând astfel secretul întunecat al satului (nu, nu este vorba de un nou tip de îngrășămintă). Încercând să investigăm cele întâmplate și afundându-ne din ce în ce mai mult în

mlaștina conspirației (de cea din jurul satului să nici nu mai amintim), vom da peste oponenti mult mai periculoși, unii dintre ei venind să ne întâmpine tocmai din Iad. Primești însă și întăriri, sub forma lui Ada Wong. Pe lângă





faptul că e o apariție care ar distra-
trage atenția oricui, domnișoara
Wong se dovedește a fi mai tare
decât Mila Jovovich în peliculele
de cinema. Includerea celor două
figuri în poveste nu va fi una toc-
mai obișnuită. Chiar dacă Ada
apare pe parcursul jocului în dife-
rite momente cheie, rolul ei rămâ-

ne secundar până la încheierea
poveștii cu Leon. Odată încheiată
campania cu Leon, devine dispo-
nibilă o campanie secundară
compusă din cinci misiuni par-
curse din perspectiva Adei-misiu-
ni care explică mai bine povestea
prezentând anumite întâmplări
dintr-un alt punct de vedere.

Versiunea pentru console a
fost un succes incontestabil, pro-
ducătorii reușind să spargă
clișeele hacking-ului de zombie.
Acele promisiuni se păstrează și
în cazul PC-ului deși rămâne de
văzut cum vor reuși producătorii
să adapteze în primul rând con-
trolul. Un lucru pare-se însă că se
păstrează fără modificări și
anume wide screen-ul. Produ-
cătorii au optat pentru această
tehnică de redare din dorința de
a intensifica efectul de film horror
interactiv. Acest lucru nu înseam-
nă neglijarea gameplay-ului, ci
îngroșarea importanței poveștii.
Cei care au jucat vreuna din ver-
siunile de consolă știu deja că
acest lucru nu dăunează jocului
dimpotrivă: sporește atmosfera
tensionată, scenele de luptă deven-
ind mai palpitate. O altă încer-
care de a sparge tiparele este înlo-
cuirea zombilor cu săteni europe-
ni subnutriți și însetați de sânge.
Rămâne de văzut cum va fi AI-ul
în cazul versiunii pentru PC, dar
putem spune că pe console
schimbarea a fost benefică. Nu
doar atmosfera s-a schimbat (lup-
tai împotriva unor oameni și nu a
unor morți care se întorc pentru o
ultimă plimbare prin cimitir), ci și
comportamentul oponentilor.
Deși nu au tactici ca trupele
SEAL, sătenii înarmați cu târnă-
coape, coase și bâte își vor rezerva

niște surprize neplăcute. În afară
de ei se schimbă și boșii de nivel,
care conform promisiunilor vor fi
mult mai puternici decât colegii
lor din episoadele anterioare.
Dificultatea învingerii lor va
crește vertiginos de la un boss la
următorul. Pentru a ușura sarcina
lui Leon, în joc se vor găsi diferite
arme (fiecare cu muniția lui) pe
care le va putea purta cu el în
funcție de spațiul disponibil în
inventar. Armele și obiectele
magice nu vor fi lăsate însă prin
fiecare hambar sau coteț de găini,
ci vor putea fi achiziționate de la
diverși colecționari amplasați în
anumite puncte ale lumii de joc.

Nu s-au prezentat încă prea
multe imagini din versiunea de
PC, dar producătorii au promis
un nou engine grafic 3D, cu efec-
te speciale avansate. Cea mai
mare întrebare din punct de
vedere tehnic rămâne însă con-
trolul care trebuie adaptat la com-
binația de mouse și tastatură. Cu
puțin noroc, de Crăciun deja vom
putea avea sub brad jocul. Ră-
mâne de văzut dacă acesta va mai
fi doar o referință a PS2-ului sau
conversia se va ridica la nivelul
așteptărilor posesorilor de PC.

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro



Producător: Phenomic Publisher: JoWood Gen: Strategie Termen: Trim. IV 2006

Spellforce 2: Dragon Storm



Când **Spellforce 2: Shadow Wars** și-a făcut măiestrua apariție anul acesta, a câștigat multe urale și simpatie din partea jucătorilor, pentru combinația interesantă de elemente action – roleplaying, cu o căruță de strategie sănătoasă, precum și cu o campanie de proporții epice. Ei bine, dacă ați reușit să parcurgeți întregul joc și încă nu v-ați săturat de această lume fantasy, am o veste bună: publisher-ul JoWood vă iubește nespul, și vă va face cadou un expansion pack, intitulat **Dragon Storm**, acesta urmând a apărea cândva, în această iarnă. Chiar dacă nu am fost binecuvântați cu prea multe detalii referitoare la add-on, ochii și urechile noastre de redactori profesioniști au reușit să „fure”, de ici, de colo, tot soiul de picanterii, pe care sunt sigur că le veți digera așa cum scrie la carte. Ei bine, acțiunea jocului se va desfășura pe insulele ținutului Eo, insule care au suferit enorm în urma multiplelor războaie. Ne vom război pe viață și pe moarte pentru a deține controlul unor portale magice care leagă aceste insule, vom descoperi artefacte antice de o putere nebănuită și, nu în ultimul rând ne vom ciocni cu dragoni ancestrali. Era și timpul, deoarece JoWood promisese

de mult că le va oferi jucătorilor șansa de participa la un război total purtat de mărețele creaturi. Nu ne putem aștepta la mari modificări de gameplay – rețeta folosită ulterior este considerată suficient de actuală pentru a mai susține cel puțin un add-on. Echilibrul între facțiuni, diversele side-quest-uri ce apar pe parcursul misiunilor, precum și clasicele confruntări de oști pe care le așteptăm de la orice strategie care se respectă, profilează add-on-ul de față ca pe un urmaș demn al seriei. Folosind același engine grafic (cu micile îmbunătățiri și fix-uri de rigoare), **Dragon Storm** a fost încredințat tot în mâinile celor de la Phenomic și, ținând cont de realizările anterioare ale acestora în materie de **Spellforce**, nu ne putem aștepta decât la un titlu cel puțin interesant. Așadar, toate bune și frumoase. Fanii se pot pregăti sufletește de pe acum, pentru un expansion plin de acțiune, strategie, nelipsite elemente RPG care au făcut seria celebră, și nu în ultimul rând, bătăliile epice pentru salvarea portalelor magice și pentru readucerea păcii în insulele Eo. Sforța să fie cu voi!

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro



Splinter Cell: Double Agent



Noul Splinter Cell a fost sortit încă din fașă să devină eroul salvator al gameplay-ului unei serii care a început încet-încet să se repete. Episodul precedent al licenței, Splinter Cell: Chaos Theory, a reușit să confirme statutul de blockbuster al genului stealth, dar lăsa să se vadă clar și unele defecte ale seriei. **În ciuda unei realizări fără greșală și a unui design de nivel impresionant, seria nu a mai reușit să iasă din tiparul de hit fără suflet. Cauza era, desigur, același erou de oțel și un fir epic fără mari pretenții; ambele au început să plictisească jucătorul odată cu trecerea anilor.** În acest nou episod, Ubisoft ne propune să încarnăm un bărbat cu nervii destul de întinși, obligat să joace rolul de agent dublu. Splinter Cell resuscitat? Să vedem.

Vă amintiți la finele lui **Chaos Theory** cât de bine îi mergeau treburile super agentului nostru? Sam a împiedicat declanșarea celui de-al treilea război mondial, ceea ce părea să ducă la o pensionare binemeritată a eroului nostru, ruginit după atâtea misiuni esențiale pentru omenire. Din păcate, super agentul a decăzut câteva luni mai târziu. Ucenicul său a primit eticheta „missing in action” și, mai ales, fata lui, lumina ochilor lui, a pierit. Doborât de durere, stâlpul lui Third Echelon s-a lăsat definitiv de viața socială. Din fericire, Sam nu a fost lăsat să cadă pradă alcoolului și privirilor golite de orice sens pentru că i s-a încredințat o nouă misiune: să devină membru activ al John Brown's Army pe care să o distrugă din

interior. Pentru aceasta, Fisher va trebui să se infiltreze în sânul JBA. De data aceasta nu mai ține doar cu gadgeturile, vremurile escaladării pereților aproape că au apus; de acum, agentul nostru trebuie să opereze și la lumina zilei. Prima etapă a acestui plan machiavelic: un sejur în închisoare unde Sam îl cunoaște pe Jamie Washington, un psihopat notoriu pus la răcoare de puțină vreme și membru permanent al JBA. Participarea la evadarea acestuia constituie prima etapă a infiltrării, dar și începutul unei lupte interne care îl ține pe Sam la granița dintre bine și rău. De-a lungul numeroaselor misiuni, frontiera maniheistă dintre cele două lumi se va confunda, Fisher urmând să descopere trădători printre cei pe care-i considera prieteni de nă-

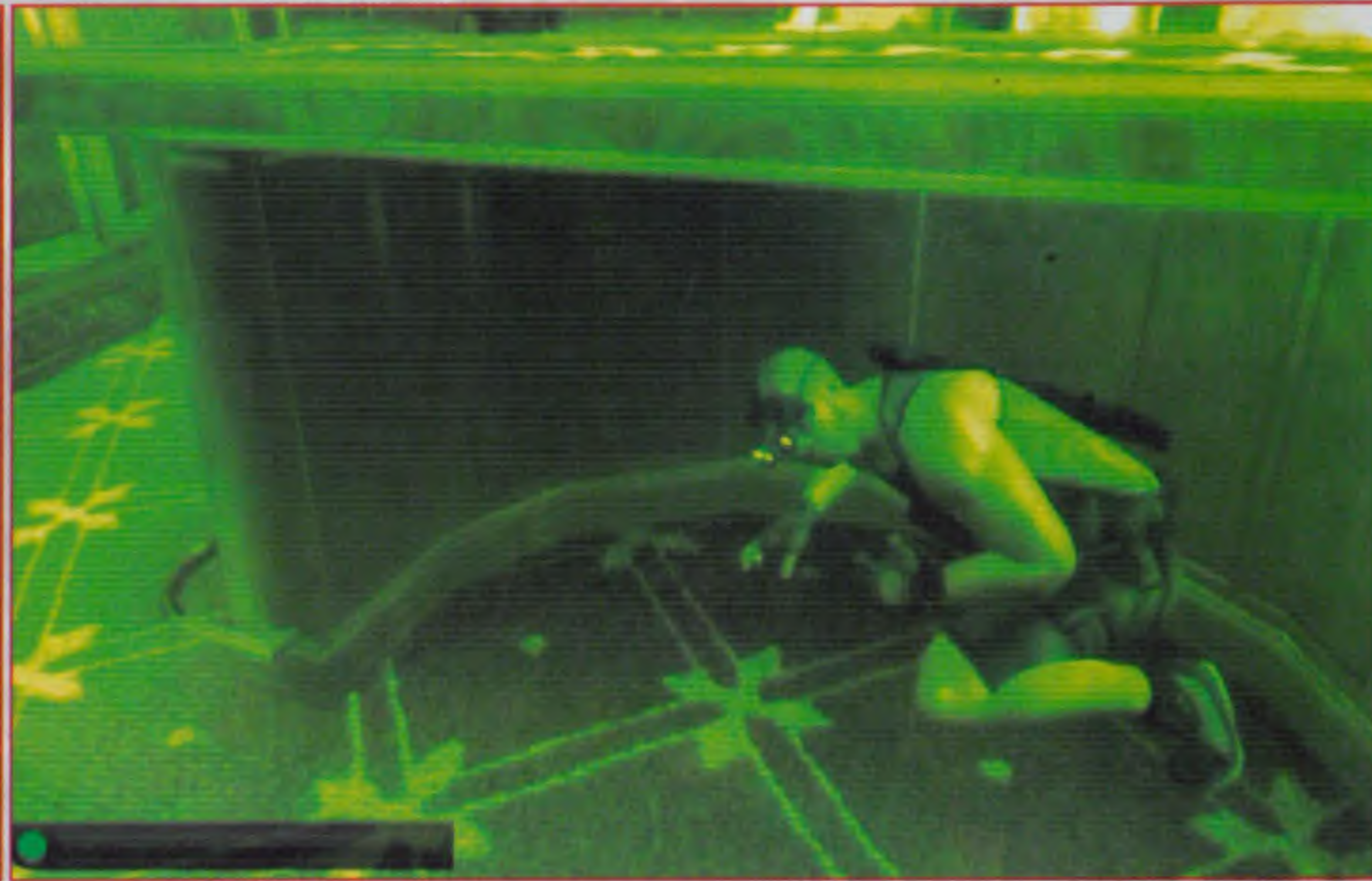
dejde și aliați în sânul organizației pe care urmează să o distrugă.

Ca să câștige încrederea noilor prieteni, Sam va trebui să acționeze uneori dincolo de decență, adică să ucidă inocenți. Dacă gardienii din pușcărie vor fi primii care vor simți pe pielea lor schimbarea orientării tale, adevăratul botez al focului îți va fi administrat mai târziu, atunci când nenea Emile Dufraisne, șefu' JBA, îți va cere să omori cu sânge rece un ostatic într-o peșteră. Îl poți executa pe mielusul sau nu, alegerea îți aparține în totalitate. Acesta este, de fapt, dualismul care marchează întregul joc: toate acțiunile tale, bune sau rele, vor avea consecințe asupra evoluției aventurii. Răceala care caracteriza până acum seria îți spun tai-tai: interacțiune și implicare sunt

cuvintele care pot defini cel mai bine **Splinter Cell: Double Agent**.

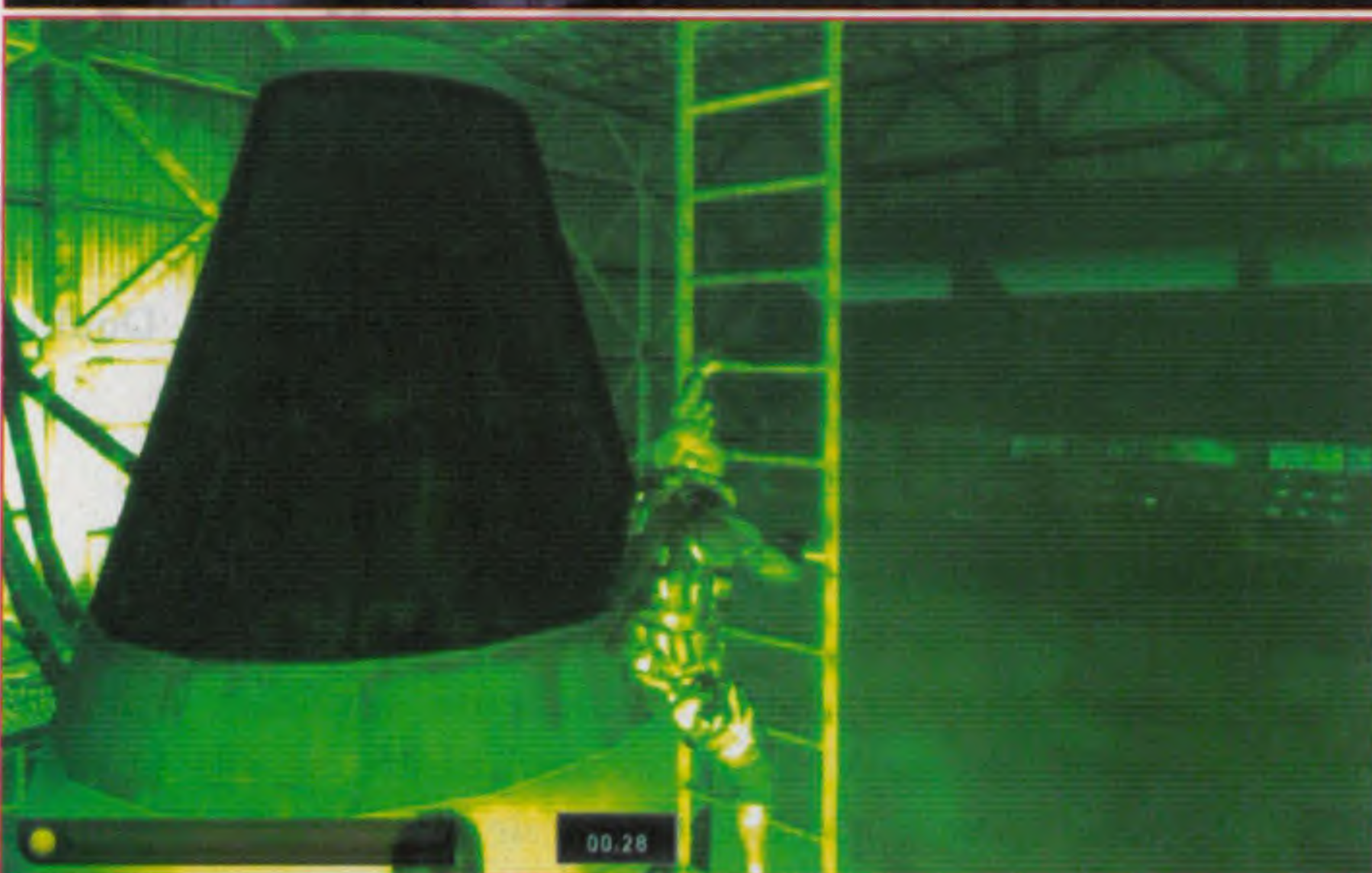
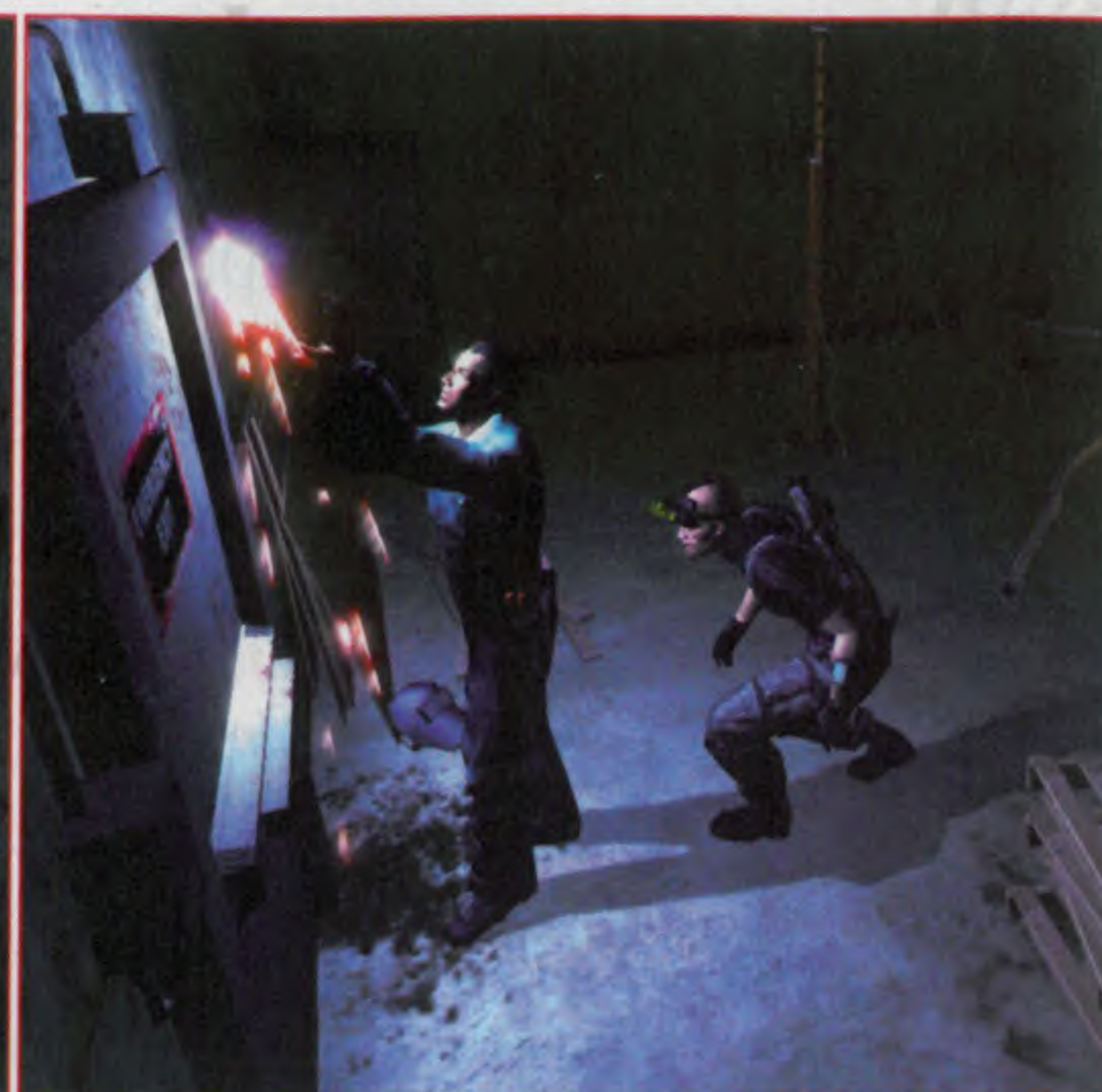
Pentru salvarea lumii, apăsați 1

De ce implicare? Pentru că, după cum spuneam mai sus, agentul nostru se află în plină depresie, este căzut în dizgrație și înfundat într-o situație în care orice pas greșit poate să fie ultimul. El trebuie să se împartă casnic între cele două grupări pentru care lucrează și se trezește cu o mulțime de dileme pe cap. Să-ți vâri nasul printre hârtiile șefului JBA nu-i lucru ușor, iar evitarea pierderii sprijinului NSA este, în același timp, o provocare serioasă. Sistemul de încredere din **SC: DA** ne salută din prag: două organizații, două bare; dacă una din ele



🔗 **PÂNĂ NUMERI TU LA 3**, îmi descarc tot încărcătorul

BLE00AAAAHH, BLE00AAAAHH Iar am primit o doză de Poloniu la micul dejun 📧



se golește, pa, gata jocul! Pe cât e de simplu, pe atât este de eficace. Obiectivele îți sunt date de unul sau de celălalt șef, rezolvarea sau eșecul lor influențându-ți reputația în timp real. Dacă unele sunt compatibile (în ciuda provenienței lor), altele sunt radical opuse și te vor forța să te implici. Lucrurile încep să se complice pentru că te poți trezi în situația în care să fii obligat să îndeplinești acțiuni imorale ca să-ți sporești încrederea celor din JBA, care se uită cam chiorâș la tine în ultima vreme. Dar treaba funcționează în dublu sens: deseori se poate întâmpla să trebuiască să traversezi o întreagă zonă numai ca să plantezi un microfon, ceea ce va liniști NSA cu privire la loialitatea ta. Îți cari în spate nivelul de încredere de la o misiune la alta pe toată durata campaniei, așa că uneori ajungi să calci pe ouă ca să eviți un end game.

De ce interacțiune? Pentru că

fiecare dintre alegerile pe care le faci nu se va rezolva printr-o simplă apăsare de tastă. Dacă vrei să lichidezi un martor nevinovat, atunci va trebui să pui mâna pe armă, să țintești și să apeși pe trăgaci. Oricare ar fi situația, tu ești cel care deține controlul, de la început la sfârșit. Mai mult, cum aceste faze ale jocului sunt adesea cronometrate și influențate de personajele din jur, simți în tâmples presiunea situației. Te asigur că deseori vei face o alegere greșită sub presiune. Toate acțiunile pe care le întreprinzi te vor duce pe un drum destul de ceșos care se încheie într-unul dintre cele trei finaluri ale jocului.

Armele mele

Dacă cele zece misiuni ale singleplayer-ului lui **Double Agent** nu îți oferă aceeași diversitate la nivelul alegerii „coridorului” pe care trebuie să-l alegi, în această direcție a fost făcut un efort





Personaje

Colonelul Irwin Lambert

(Director al Third Echelon)

Domnul Lambert, directorul de operațiuni al Third Echelon se află la originea proiectului „Splinter Cell Program”. Cota sa impresionantă de succes se datorează în mare parte muncii subordonaților săi și amicului Sam Fisher. Da data aceasta, el supraveghează operațiunile la care participă Sam, al cărui contact exterior va fi. El este cel care va risca totul ca să protejeze acoperirea lui Sam.



Hisham Hamza

(Agent)

American de origine marocană, agentul de teren Hamza beneficiază de o cunoaștere foarte bună a Orientului Mijlociu. Momentan are misiunea de a infiltra un grup terorist islamic asociat cu JBA. A avut o ascensiune militară rapidă grație inteligenței și priceperii sale. Din păcate, tendința sa de așuma riscuri prea mari, i-a subrezit acoperirea.



Emile Dufrasne

(Șeful JBA)

Emile Dufrasne este convins 100% că are un destin ieșit din comun. În ciuda staturii sale mici, tipul dă pe dinafară de carismatic ce este și își planifică operațiunile cu șiretenie și minuțiozitate. Pe când era adolescent, Emile a organizat asasinarea unui polițist pe care îl ura. Este arestat și perioada sa de detenție este marcată de morți tulburătoare survenite în anturajul său. La câțiva ani de la eliberarea sa, Emile fondează JBA, suspectată de activități criminale.



Enrica Villablanca

(Expertă JBA în explozibil)

Tânăra strălucită, expert în bio-chimie, nimic nu-i prezicea un viitor alături de JBA și Emile Dufrasne. Un lucru este sigur: Emile are nevoie de serviciile ei ca să-și îndeplinească proiectele ambițioase. Unde mai pui că tipa s-ar putea lăsa sedusă...



Carson Moss

(Șeful securității la JBA)

Îl miroase repede pe Sam că joacă un joc dublu și va fi un adevărat obstacol în îndeplinirea obiectivelor agentului nostru.



Sam Fisher

Este un Splinter Cell, agent al Third Echelon, grupul super secret al NSA. A fost instruit să-



și apere țara atacându-i pe criminali în locurile în care aceștia se așteaptă mai puțin. Pentru a-și dobândi aptitudinile necesare jobului său, Sam Fisher a fost nevoit să renunțe la viața sa particulară. Este un om rece, care vorbește foarte puțin. Umorul său negru îi amplifică această latură misterioasă. Sam este el însuși în momentele în care își îndeplinește misiunea.

Williams

(Director adjunct NSA)

Sosit de puțin timp în cadrul NSA, Williams ocupă postul de supraveghere a activităților lui Third Echelon. Este ambițios și este dotat cu un spirit politic ascuțit. Nu este deloc genul care să-ți țină pe Sam pe palme.



Jamie Washington

(Membru activ al JBA)

Jamie este un personaj ambivalent. Pe lângă asta este un tip simpatic și foarte sociabil. În momentul în care îți oferă prietenia, el ți-o dă din tot sufletul și cu toată încrederea. Partea proastă este că poate la fel de ușor să devină crud și vicios, dacă te pui în calea lui. Jamie a fost recrutat pe când era adolescent de Emile Dufrasne. Emile a devenit ca un tată pentru el, un mentor căruia Jamie îi este devotat trup și suflet. La începutul jocului, el scapă din închisoare împreună cu Sam.





DE CÂND S-A SCUMPIT GAZUL fac foc cu grenadele din dotare



CE CREDEAI MĂI ABDUL, că mă împiedic eu de niște termopane?

imens: foarte rar se poate întâmpla să te trezești cu o singură cale de urmat, căci de regulă ai la dispoziție mai multe path-uri. Unele misiuni, de exemplu, Kinshasa, sunt total deschise: ești aruncat în plină acțiune și tu ești cel care trebuie să decidă cu ce să înceapă. Acest sentiment de libertate, chiar dacă adesea limitat de un cronometru care te împiedică să îți îndeplinești sânguincios toate obiectivele este nemaivăzut într-un **Splinter Cell** și boost-ează rejucabilitatea titlului.

Sigur, misiunile sub acoperire te trimit în toate cele patru colțuri ale lumii, din Congo până în Islanda, așa că nu te poți plânge de monotonie. De exemplu, la Shanghai cobori pe o coardă de-a lungul unui zgârie-nori și trebuie să fii atent să nu te lovească elicopterele. Misiunea din Kinshasa se desfășoară ziua, în plin soare, și te plasează într-un nivel ieșit total din tiparele francizei **Splinter Cell**, aducându-ți mai degrabă aminte de un titlu ca **El Matador** decât de un stealth shooter în sensul plin al termenului.

Jocul are grijă să spargă mono-

tonia prin scene impresionante, deviind practic pentru un timp de la rutina infiltrării, spre bucuria ta. Munca de level design depusă la **Double Agent** este colosală, încheind practic conturile cu succesiunea de coridoare la care ne supun titlurile genului. Din păcate, dacă linearitatea caracteristică seriei a fost depășită, modul singleplayer rămâne unul destul de scurt. Un veteran în **Splinter Cell** va termina scenariul principal în maxim 12 ore, dacă se ocupă cu îndeplinirea a doar câtorva obiective secundare. Dacă te concentrezi numai la țintele importante și nu faci dantelării prin niveluri, poți scădea durata de joc sub zece ore. Nu este indicat să te îndeletnicești cu așa ceva, pentru că te vei trezi în situații spinoase în ceea ce privește încrederea și vei încheia cu un minim de bonusuri. Arsenalul tău de gadgeturi depinde de numărul de obiective secundare pe care le îndeplinești în cursul misiunilor. Și, chiar dacă poți termina jocul dotat doar cu materialul de start, jucăriile care ți se pun la dispoziție nu apar doar așa, de doru' leii! Nu mai



spun că trebuie să fii atent și să nu defilezi pe sub ochii celor de la JBA cu jucărioare ce poartă stam-pila NSA... Kill-urile prin niveluri îți vor costa foarte scump statusu-rile care, pe lângă că influențează puternic jocul, îți permit să te bați cu cărămida în piept în fața amici-lor în momentul în care ajungi la 99% discreție.

Nightvision?

Realizarea este unul dintre punctele forte ale tuturor jocuri-lor **Splinter Cell**, iar **Double Agent** nu face excepție de la regu-lă. Fie că este vorba despre anima-țiile faciale ale ostaticilor, reflexele ploii pe pielea echipamentului lui Sam sau superbe efecte de lumi-nă, ești recompensat vizual tot timpul. Ai putea regreta faptul că anumite zone sunt într-atât de întunecoase încât nu le poți admi-ra fără nightvision, despre care, chiar nu se poate spune că flatează retina. Dar asta nu te împiedi-că să admiri anumite locații foarte reușite (de exemplu, Kinshasa), care freacă de detalii. Ce-i drept, frumusețea are un preț cam mare, căci frame rate-ul osci-

lează de regulă sub 30 fps. Cel mai frecvent se verifică în misiunile mai „luminoase” și, chiar dacă gamepay-ul nu este alterat, nu poți să nu fii dezamăgit în fața acestei imperfecțiuni. Dacă textu-rile sunt de calitate variabilă, de la mirific (pielea personajelor) la mediocru (icebergurile), rămâi fără cuvinte în fața impresiei de finisare pe care o degajă ansam-blul. E drept că apar câteva bug-uri la coliziuni și câteva probleme cu umbrele, dar se poate spune că **Splinter** a avut parte de o atenție mare din parte producătorilor sub acest aspect.

Atmosfera sonoră este excelen-tă, grație muzicilor dinamice, per-fecte, îți dai seama imediat dacă ești sau nu în pericol. Vocile sunt de foarte bună calitate, la fel ca în episoadele precedente. Un efort deosebit a fost făcut la capitolul AI al adversarilor, care nu se mai lasă duși cu una cu două, ca înainte. Gardienii sunt acum mai nume-roși, dar și mai eficace. Va fi foarte greu să ai sorți de izbândă asupra mai multor adversari cu arma în mână: organizarea ofensivei și separarea acestora fiind imperati-



DACĂ ÎȚI SCURTEZ NIȚEL DIN NAS o să îmi spui și ce ai mâncat alaltăieri

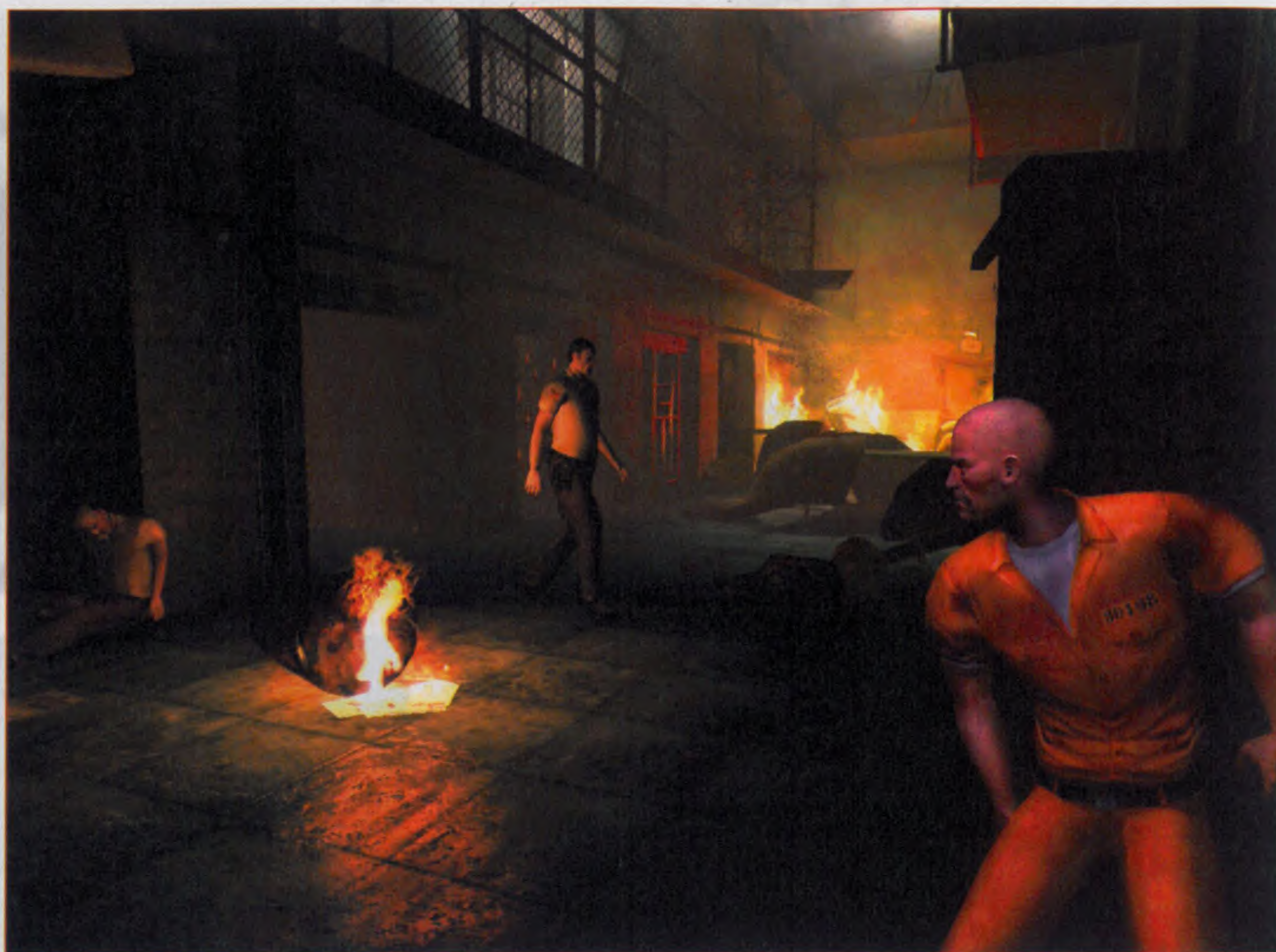


DE LA GRĂDINIȚĂ AM EXPERIENȚA cățărării în stilul maimuței



Multiplayer it's fun!

Devenit un clasic odată cu *Pandora Tomorrow*, modul *Spies vs. Mercs* este prezent și în *Double Agent*. Regăsim obișnuitele confruntări între mercenari și spioni pe o duzină de hărți, dintre care o parte trebuie deblocate. Cum în fiecare locație sunt câteva terminale de hack-uit, numărul de itinerare pe care le pot utiliza spionii este impresionant. Fără să dispună de nicio armă, agenții lui Third Echelon vor profita de viteza lor superioară și de agilitatea lor pentru a îndeplini obiectivele. Dând dovadă de discreție, ei pot anihila temporar mercenarii, surprinzându-i pe la spate. Cu ceasul terminal pe mână, ei pot dezactiva camerele de supraveghere, sparge geamurile, perturba sistemul electronic al mercenarilor și, bineînțeles, pirata terminale importante. Toate acțiunile pot fi executate de la o distanță respectabilă, chiar dacă viteza de piratare este redusă de îndepărtarea de obiect. NSA dispune de un număr impresionant de gadgeturi: pe lângă clasicele nightvision sau thermal vision avem la dispoziție mai multe tipuri de grenade neutralizante, precum și un aparat de bruiaj și un medikit. La rândul lor, mercenarii Upsilon stau foarte bine la capitolul material, căci se încing în luptă cu o mitralieră de asalt echipată cu lansator de grenade și cu un aparat de vedere care detectează utilizarea gadgeturilor electronice. Pe lângă clasicul flashlight, ei vor dispune și de un detector de mișcare ce crește vibrațiile pad-ului pe măsură ce te apropii de sursa de impulsuri în versiunea PS2. Modul *Spies vs. Mercs* suferă totuși de câteva vechi defecte. În primul rând, trebuie să cunoști foarte bine hărțile dacă vrei să te distrezi, oricare ar fi tabăra din care faci parte. Spun asta pentru că, în momentul în care dai nas în nas cu complexitatea acestora îți vine să-ți pui mâinile în cap dacă nu stăpânești fiecare colțișor. Cel mai enervant este dacă joci cu mercenarii, pentru că ajungi să te învârti prin labirinturi în primele partide fără să-ți vezi măcar pe spioni. De aici apare și a doua mare problemă a acestui mod: nimeni nu vrea să fie mercenar. Nici măcar colegul nostru Marius... Orice hartă ai juca, aterizezi în mijlocul unui squad de spioni care se confruntă cu o tabără adversă goală. Trebuie să fii chiar sado-maso ca să joci de partea mercenarilor, căci gameplay-ul este mult mai fun de partea spionilor! Dacă modul *Spies vs. Mercs* rămâne foarte distractiv pentru jucătorii experimentați, obișnuința cu el este prea anevoiasă și frustrantă de partea mercenarilor. Celălalt mod multi este binecunoscutul *Spy vs. Spy*, care a fost introdus încă din *Chaos Theory*. *Spy vs. Spy* se joacă în duo pe opt hărți scenarizate și cere o bună coordonare din partea celor doi.



vele acțiunii tale. Apoi, dacă lași gărziile adormite riști să atragi alți oponenti, care îi vor trezi pe aceștia și îi vor asmuți pe urmele tale. Păcat că tăierea unei carotide nu lasă dăre de sânge, căci o lichidare de adversar ar fi mult mai interesantă. Oponentii și-au îmbunătățit și aiming-ul: este esențial să păstrezi o distanță cât mai mare între tine și un excitat al trăgaciului, căci o simplă rafală în plus te trimite direct la loading. La nivelul interfeței, *Double Agent* adora minimalismul, preferând un ecran gol, cu excepția indicatorului de stealth și obiective. Toate

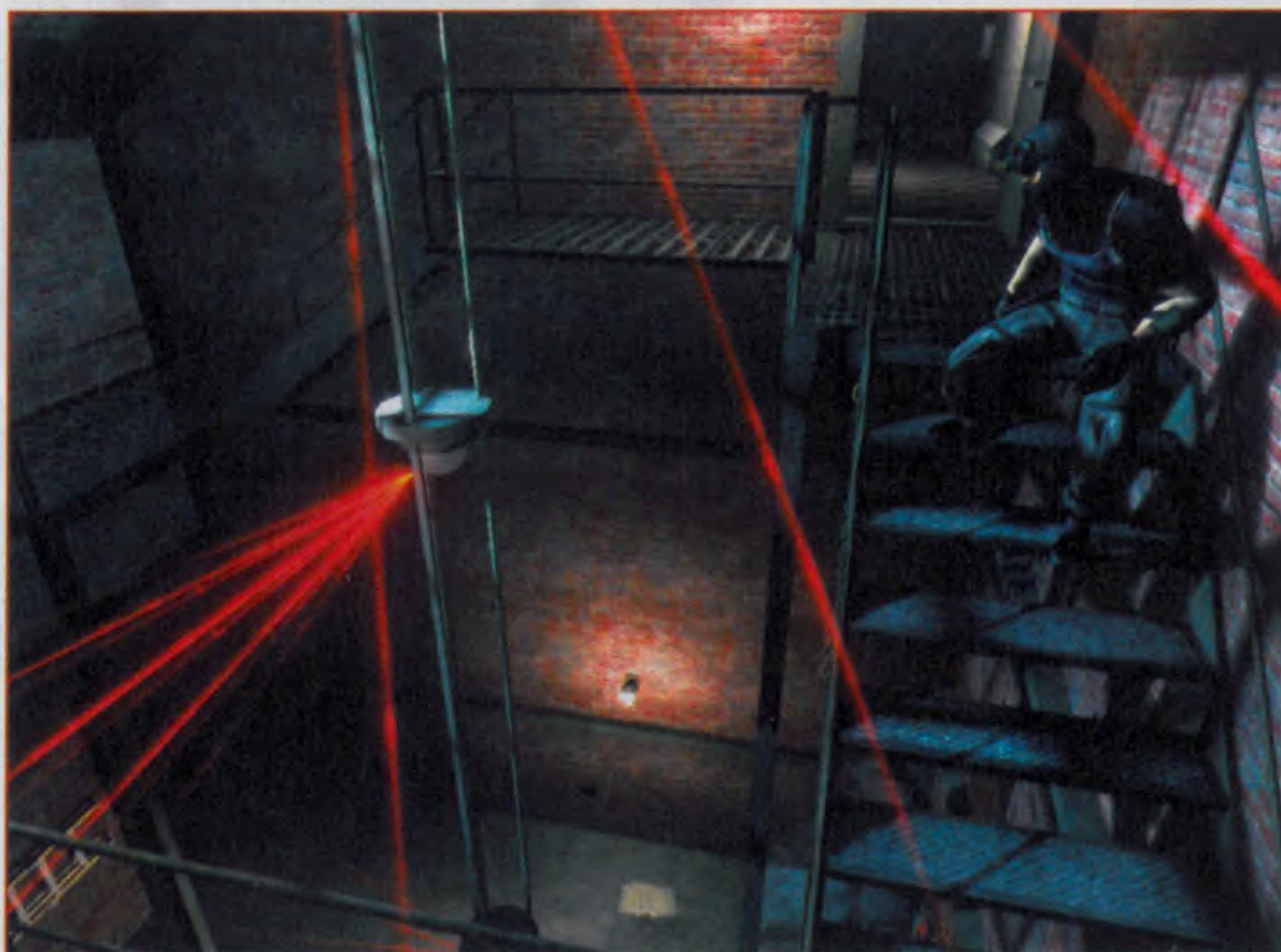
informațiile referitoare la reputație sau arme apar foarte rapid și dispar imediat ce nu mai ai nevoie de ele. Într-un colț al ecranului poate fi afișată o hartă satelit, dar parcă îți vine să te bucuri de spațiul de joc de pe ecran mai mult decât să privilegiezi un gadget dispensabil.

Păstrând gameplay-ul bine pus la punct al episoadelor precedente, *Splinter Cell: Double Agent* reușește să aducă o adiere proaspătă seriei. Răceala tipică, marca *Splinter Cell*, a fost acum corectată printr-o implicare exacerbată a jucătorului și o rejucabilitate

monstruoasă. Realizarea este la fel de perfecționistă, chiar dacă frame rate-ul acuză uneori sughituri. Modul multi este ușor simplificat în raport cu *Chaos Theory*, dar rămâne la fel de distractiv, în ciuda unei curbe de învățare mai mare. Cu greu poți reproșa ceva acestei noi aventuri a lui Sam Fisher, care păstrează o rețetă încă funcționabilă, adăugând câteva ingrediente exotice: uite cum se pot reinventa mecanismele unui hit!

QUETZALCOETIL

cipri@pcgame.ro



Punctaj SC: DOUBLE AGENT

PRODUCĂTOR	Ubisoft Montreal
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

- + Sam cu față mai umană
- + punerea în scenă îngrijită
- + realizare impecabilă
- + sistemul de încredere
- nu întotdeauna fluid
- atenție, bug-uri!

Grafică	92%
Sunet	91%
Gameplay	93%
Atmosferă	94%
Multiplayer	86%

91%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2,5 GHz	CPU - 3 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 1024 MB	RAM - 2048 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA HITMAN

A dramatic, low-key photograph of Sam Fisher from the video game Splinter Cell. He is shown from the chest up, wearing his signature black tactical suit. A bright green night vision filter is active, illuminating his face and the equipment on his chest. He is holding a large, black, high-tech device, possibly a night vision goggles or a specialized camera, up to his eye. The background is dark and indistinct, emphasizing the character and his gear.

Tom Clancy's Splinter Cell

Cu greu poți să eplici succesul lui **Splinter Cell** fără să amintești în primul rând povești de fundal a seriei, care este un adevărat liant între episoade. **Splinter** te plasează în pielea lui Sam Fisher, agent special al Third Echelon. Dacă Anglia are MI-6, SUA are Third Echelon, ultima speranță atunci când lucrurile stau prost de tot pentru omenire. Sub comanda colonelului Lambert, Sam Fisher face parte din celulele de elită ale organizației. Agentul este un tip care le are cu lupta de gherilă, și a cărui principală armă este discreția. Spre deosebire de James Bond, Sam știe că invizibilitatea poate compensa inferioritatea numerică și o putere de foc infinit redusă față de opozanți. În ciuda alurii sale de veteran comandant al US Navy SEALs Team 6, Sam știe să se confunde cu decorul, ajutat și de celebrul său combinezon din latex, precum și de nu mai puțin celebrul nightvision, grație căruia poate vedea în întunericul deplin.

Să fie lumină... verde!

Primul **Splinter Cell** (2003), se petrece într-un climat militar și psihologic tensionat. CIA contactează NSA după ce a pierdut legătura cu unul dintre agenții săi, Allison Madison, care ancheta probleme de comunicații care au lovit Georgia. Dar ce anume

a distins **Splinter Cell** de alte titluri actionale vremii? În primul rând realizarea jocului, servit de un engine grafic remarcabil, a fost extraordinară, prin afișarea a numeroase jocuri de lumini. Contrastul permanent între lumină și umbră devine un adevărat leit motiv, oferindu-ți posibilitatea să petreci zeci de ore în compania lui Sam, în încercarea de a rămâne nevăzut. Această realizare somptuoasă este pusă în valoare și de un gameplay conceput în așa fel încât să ofere jucătorului o doză bună de fun dar și una la fel de consistentă de stres. Pe lângă designul de nivel care privilegiază analiza și elaborarea tacticilor, iar nu rush-ul absurd, care este adesea sinonimul morții, acest prim episod a fost foarte, foarte bogat. Interogarea unui martor, lichidarea unei ținte într-o toaletă scufundată în întuneric, străbaterea de sute de metri prin sistemul de canalizare fără să faci un zgomot, asta înseamnă **Splinter Cell**. Nu poți să vorbești despre joc fără să menționezi micile inovații reprezentate de introducerea diferitelor moduri de vedere (nightvision și infraroșu), precum și alte finețuri cum sunt deschiderea unei broaște. Într-un cuvânt, **Splinter Cell** a fost marea surpriză aclamată atât de critica de specialitate cât și de jucători, devenind repede una dintre

referințele în materie de stealth/action, toate acestea înainte de apariția sequelului **Pandora Tomorrow**.

Dacă nu riști nu învingi!

Având loc la un an după evenimentele de la Tbilisi, **Pandora Tomorrow** te trimite în Timorul Oriental, unde Statele Unite au deschis de ceva vreme o bază pentru dezvoltarea unei forțe defensive care să apere „cea mai tânără democrație a lumii”. În Asia de sud-est, rezistența în fața prezenței militare americane este încrâncenată. Ura anti-americană crește și șeful unui grup de gherilă, Sadono, care acționează cu sprijinul statului major corupt al Indoneziei, ia lucrurile sub control. Oamenii lui Sadono atacă și ocupă ambasada americană din Dili (Timorul Oriental), luând ca ostatici mai multe zeci de civili și militari. Sam Fisher trebuie să sprijine armata americană până la răsturnarea lui Sadono. Fără să revoluționeze stilul de joc, acest episod doi al aventurilor lui Sam Fisher vine ca un succes logic al lui **Splinter Cell**. Dotat cu un mod singleplayer solid, dar din păcate foarte asemănător ca formă și ca fond lui **Splinter Cell**, **Pandora Tomorrow** se distinge prin prezența modului multiplayer. Limitat la doar patru jucători, multi-ul ne

oferă un joc ce opune o echipă formată din doi spioni echipați cu material de infiltrație high-tech (nightvision, infraroșu, grenade lacrimogene, etc.) unei alte echipe formate din doi mercenari înarmați până în dinți (mitralieră, grenade, mine, etc.). Scopul jocului de partea spionilor este piratarea terminalelor plasate pe hartă, și apărarea acestora în cazul mercenarilor. Conceptul va fi reluat în cea de-a treia parte a seriei, **Chaos Theory**. Succes monstruos în termeni de vânzări, **Splinter Cell: Chaos Theory** este considerat de mulți jucători ca cel mai slab **Splinter Cell**, în măsură din cauza unei lipse flagrante de inovații. Totuși, jocul rămâne unul distractiv, chiar în cea de-a treia aventură a lui Sam Fisher se simte plictiseala producătorilor, care nu ne oferă altceva decât niște niveluri suplimentare și câteva noi mișcări în raport cu **Pandora Tomorrow**.

Ce putem spune acum, după ce am jucat cel de al patrulea episod ale seriei? Într-un arc temporal de trei ani, credem că **Splinter Cell** și-a câștigat titlul de noblete, figurând în panteonul seriilor de cult, lângă titluri mari care au scris istoria jocurilor video.



Anno 1701

Dacă ne uităm nițel la cutia jocului, la anul cu care s-a trezit acesta în coadă și la diversele hype-uri cinematografice recente în care pirații, vezi Doamne, cuceresc mări și țări, fură vistierii întregi de galbeni și răpesc toate fecioarele nobililor, **am crede că Anno 1701 este un titlu despre mărețele aventuri ale lui Jack Sparrow și al său papagal verde.**



Semizeii virtuali

Culmea, cei de la Related Designs nu au luat calea blestemată a producțiilor fără sens în masă, și ne oferă un city builder excelent, plin de viață, o interfață incredibil de accesibilă, plus foarte simplu de „învățat” chiar și de către începători. Ce mai, aventura colonizării Caraibelor a fost pusă în practică surprinzător de bine – iar cheia aleasă de producători pentru a descuria mințile noastre este simplitatea. În loc să ne bombardeze cu armate întregi de detalii sau features care să ne piardă într-un iad de nedescris al micro-managementului, 1701 se concentrează asupra păstrării populației la un nivel acceptabil de „fericire” și la dotarea acesteia cu toate accesoriile necesare. Mai exact, chiar dacă în fața ta se deschide un întreg arhipelag de insule care abia așteaptă să fie colonizat, chiar dacă trebuie să construiești tot soiul de clădiri, să aduni o sumedenie de resurse (lemn, pește, aur, pietre prețioase, precum și cea mai importantă invenție a tuturor timpurilor – alcoolul), să stabilești rute de

transport ca un adevărat mercenar al pieței, până la urmă totul se reduce la a-ți învăța cetățenii să-și plătească taxele la timp, cu zâmbetul pe buze și fără frica zilei de mâine.

Munca nu dăunează grav sănătății

Jocul devine și mai simpatic atunci când descoperim că ceea ce, în mod normal, ne dispare într-un city builder, dispăre cu desăvârșire – și anume faptul că nu ne vom pierde vremea cu sute și sute de meniuri adiacente, nu vom ajunge aproape niciodată la momentele critice în care cei mai mulți dintre noi se lovesc cu capul de primul zid ieșit în cale, neștiind de ce casele orașelului lor nu evoluează, de ce populația nu este tocmai în cele mai bune toane sau de ce fabricile, fermele de porci și dozatoarele de bere nu funcționează. Avem la dispoziție patru tutoriale care își fac treaba cum nu se poate mai bine (și asta vine din partea unui om care, recent, a trecut prin jocuri ca Civ City Rome sau Glory of the Roman Empire și s-a cam săturat să vadă atâtea

Anno 1503

Primul lucru pe care îl remarcasem, la vremea lui, în Anno 1503, a fost grafica mult mai detaliată decât a predecesorului său. Ce mai, era epoca trecerii la 3D, chiar și în domeniul strategiei. Toate clădirile și unitățile erau randate în full 3D, ni se punea la dispoziție posibilitatea de a roti camera după cum vroiau mușchii noștri, morile de vânt reflectau umbre real-time în funcție de poziționarea soarelui, iar valurile oceanului provocau nori de picături atunci când se loveau cu furie de stâncile de pe țărmul insulelor. Pe scurt, jocul a lăsat o impresie vizuală de neuitat. Și nu doar atât – varietatea environment-urilor de care a dat dovadă Anno 1503 este la fel de fabuloasă – aveam la dispoziție nu mai puțin de patru medii naturale în care acțiunea

jocului se desfășura. Un ținut african, cu un look foarte distinct, dotat cu vegetația și fauna aferentă climatului, unul american, plin de cactuși și alte celea inspirate din perioada istorică respectivă a Americii de Nord (cu toate că producătorii au decis să populeze zona și cu niscaiva temple aztece), unul european, clasic, „populat” cu clădirile atât de familiare nouă și, nu în ultimul rând, unul arctic, în care eschimoșii și ale lor soțioare extrem de... darnice și-au clădit iglu-uri, alături de pinguini, morse, balene și alte creaturi ale tărâmului înghețat.

Producător Sunflowers
 Publisher EA
 Apărut martie 2003



Anno 1602



De când bătrânul **Sim City** a inventat, practic, god game-ul, iar jucătorii au început să populeze, de voie, de nevoie, tot soiul de lumi virtuale, fie ele futuriste, fie desprinse din epocile trecute, producătorii au văzut oportunitatea de a... stimula imaginația gamer-ului, oferindu-i noi și noi provocări. Împrumutând elemente esențiale din titluri precum **The Settlers**,



Caesar III sau mai sus menționatul **Sim City**, **Anno 1602** combină cu succes god game-ul cu elemente de strategie real-time și cu picături, mai mult sau mai puțin colorate, de city building. Jocul, produs de Sunflowers, a fost pentru multă vreme cel mai bine vândut titlu pe teritoriul Germaniei, cu peste un milion de unități comercializate pe întreg teritoriul lumii. Un univers ficțional, asemănător



secolului 17, **Anno 1602** are un puternic iz istoric și tratează povestea (deja clasică) a colonizării unei insule într-un ritm molcom, ardelenesc, cu violență redusă și cu emfază pe factorul economic. Fiecare hartă pe care o explorăm constă în aproximativ 15-20 insule pe care trebuie să le colonizăm, să construim tot felul de clădiri auxiliare și să ne asigurăm că populația o duce bine. De la culesul de resurse, până la a-ți aduce întreaga populație la rangul de „aristocrat”, **Anno 1602** oferea amatorilor de strategie un joc solid, un gameplay bun, multiplayer, precum și o grămadă de scenarii pe care le puteam încerca după terminarea campaniei.

Producător Sunflowers
Publisher GT Interactive
Apărut 2000



rateuri în domeniu), tutoriale în care ni se explică ce și cum, ca pentru proști. Este imposibil să uiți vreun detaliu. Mai mult decât atât, dacă, cumva, se întâmplă ca pe parcursul jocului să te poticnești de o situație ceva mai dificilă, jocul în sine vine cu feedback și te ajută să treci mai departe. Într-adevăr, de mult nu am mai întâlnit un titlu al acestui gen care să îți facă viața atât de simplă.

Cetățenii vor alcool. Pe bune!

O foarte mare parte a ușurinței cu care putem manevra **Anno 1701** vine din cele trei puncte în care jocul strălucește: o interfață excelentă, o grafică plăcută (și care, trebuie menționat, nu sacadează aproape deloc jocul) și un sound de nota 10. Titlul vine dotat cu un aspect foarte simpatic și viu colorat, cu o funcție de zoom care îți permite să-ți verifici din apropiere paradisul virtual și ai săi

rezidenți, plus o familiaritate surprinzătoare. Ca să dai populației exact ceea ce cere este ușor; tot ce trebuie să faci e să dai un click pe o casă și să te holbezi la mecla posesorului acesteia. Dacă râde, e jovial și pare a fi în al nouălea cer, atunci e de bine, iar dacă are o expresie nițel cam supărată, înseamnă că cerințele sale nu au fost îndeplinite pe deplin. Pe lângă acestea, diversele progress bar-uri adiacente te informează asupra cerințelor cetățenilor în ceea ce privește diverse produse de larg consum și asupra modului în care aceste cerințe sunt respectate. Dacă nu vă e suficient, mai avem la dispoziție și o sursă nesfârșită (care, la un moment dat, devine totuși destul de monotonă) de comentarii audio – dacă, din căști, auzi frenetice declarații de dragoste, texte precum „Our settlement is something to see!” sau „What a wonderful day!”,

înseamnă că de descurci de minune în noua ta funcție de dictator. Pardon, conducător.

Simplitate cu profesionalism

Ca în orice alt titlu al genului, începem prin a satisface, în diverse moduri (nu vă gândiți la chestii perverse), necesitățile populației – hrană, haină sau religie – prin construirea unei game variate de clădiri: town centers, ferme de oi, fish farms sau capele. Dacă reușim să întrunim toate aceste condiții, oamenii vor fi fericiți, fapt ce implică o evoluție automată a clădirilor și al statutului populației, aceasta trecând prin tot soiul de rank-uri sociale (începem cu pioneers, apoi settlers, citizens etc.), iar odată cu fiecare nou rank, cererile lor devin din ce în ce mai variate, ajungând până la chestii considerate de mulți un lux. Educație, ciocolată, tutun, alcool în cantități industriale – ce





mai, societatea pe care ai creat-o devine din ce în ce mai pretențioasă. Evident, vei avea posibilitatea de a construi noi clădiri, pentru a suplimenta aceste cereri. Și, cum nu suntem nici pe departe singura putere europeană care dorește a coloniza Caraibe, avem de-a face și cu o parte de combat. Competiția este serioasă – în general, nu durează prea mult până ce dai de o insulă care constituie singura resursă de, să zicem, trestie de zahăr, care îți permite producția de alcool și pe care un adversar să o posede.

Evident, se trece la arme, iar aici avem o problemă, deoarece **Anno 1701**, chiar dacă strălucește la partea economică, scârțâie destul de tare atunci când vine vorba de părțile ceva mai... violente. Luptele navale sunt simpliste, fiind la fel de puțin palpitante ca cele din *Pirates!*, iar conflictele de pe uscat implică masarea de unități ancestrale, ca pikemen-ii, și trimiterea acestora să facă legea pe teritoriul inamic. Avem, ce-i drept, și o opțiune diplomatică, însă aceasta este deseori nefuncțională, datorită predispoziției adversarilor

spre scandal.

Pe final, ce vă pot spune? Jocul este mai mult o abordare soft a profilului unui city builder decât un titlu hardcore și, cu toate acestea, are o grămadă de profunzime. Nu vine cu cine știe ce inovații demne de premiul Nobel, însă are o interfață aproape desăvârșită, te prinde și este o adiție plăcută genului.

ETILIBRATU'

paul@pcgames.ro

Punctaj ANNO 1701

PRODUCĂTOR	Related Designs
PUBLISHER	Aspyr
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 USD
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- + Interfața excelentă
- + grafică și sunet prietenoase
- bătăliile sunt în plus
- servere online goale

Grafică	85%
Sunet	84%
Gameplay	82%
Atmosferă	83%

83%

NECESAR

CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 512 MB

RECOMANDAT

CPU	- 3 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

SERIA CAESAR, CIV CITY ROME





Sid Meier's Railroads!

După remake-ul lui Pirates și noul Civ, **Sid Meier se întoarce la trenulețele lui dragi, dezvoltând Railroads,** un simulator economic ambientat în lumea căilor ferate.

Trenulețele, pasiunea mea

Ia spuneți adevărul: nu-i așa că există măcar un membru în familia voastră, chiar dacă avansat în vârstă, care să-și amintească cu plăcere vremurile în care jocurile preferate ale tuturor copiilor erau trenulețele? Grație lumii jocurilor video, încă din 1990 Sid Meier a creat **Railroad Tycoon** care,

împreună cu cele două sequel-uri și aferentele expansion-uri ale acestora, a dobândit un succes răsunător prin rețeta pe care a utilizat-o în reproducerea faimosului „joc cu trenulețe” pe monitoarele noastre. La 16 ani după acest eveniment, același Sid Meier revine în gară cu un nou simulator feroviar, al cărui titlu nu aban-

donează nici în ruptul capului cuvântul Tycoon.

Pofțiți în vagoane!

Aidoma precursorilor săi, **Railroads** ne oferă posibilitatea să ne acomodăm cu diferitele scenarii care sunt reproduse într-o manieră destul de fidelă istoriei, cu mulți magnați ai căilor ferate prezenți. Jucătorul poate alege între unele scenarii ambientate în Nordul și în Sudul Statelor Unite, precum și în Europa, mai exact, în Franța, Germania și în Regatul Unit, și să întrețină legături cu personaje istorice de calibru precum Charles de Gaulle, Napoleon al III-lea sau Otto van Bismark. Poți alege gradul de dificultate și eventuala prezență a obiectivelor,

cu posibilitatea să iei parte la o partidă liberă, cu sau fără adversari controlați de PC. Nefiind prezent un mod carrier, restul jocului este acoperit în exclusivitate de multiplayer, pentru care sunt disponibile hărți, pe care să provoci aspiranții constructori de căi ferate din toată lumea.

Întregul sistem de joc se bazează pe trenuri, pe rutele acestora și pe ceea ce transportă, punând în plan secundar celelalte aspecte economice prezente în vechile **Tycoon**-uri. Pornind de la un orașel care este deja dotat cu o gară și cu șine de cale ferată, trebuie să te preocupe de furnizarea tuturor legăturilor necesare dezvoltării zonei urbane, prin procurarea resurselor cerute de popula-





ție și îngrijindu-te de ceea ce aceasta îți poate oferi în scopul schimburilor economice cu alte orașe. Cu cât înaintezi în joc, cu atât crește numărul de trenuri, așa că este nevoie să ridici structuri care să-ți permită un trafic fără probleme, cu o precizie de ceas elvețian: dacă ai trenurile în triaj pe o linie, înseamnă că ești deja în criză de timp și la fel stau lucrurile și cu veniturile pe care le încasezi odată cu sosirea trenului în stație. Plasarea de noi rute este întotdeauna soluția cea mai simplă, mai ales în ceea ce privește podurile și tunelurile, care sunt create automat: trebuie să supervizezi doar poziționarea eficientă a liniilor pe care vrei să le creezi. Și orașele vor urma progresul liniei de cale ferată, mărindu-se grație resurselor furnizate de convoaiele care le tranzitează; un orașel poate evolua până la a deveni o adevărată metropolă, cu toate avantajele și dezavantajele pe care le comportă aceasta pentru un mahăr al transporturilor pe calea ferată.

Concurența - sufletul comerțului

Adevărata provocare a jocului este prezența concurenților controlați de calculato, care se vor strădui pe toată durata jocului să te elimine, așa că trebuie să-i dai

bice cu prosperitatea, în așa fel încât să incluzi alte societăți în a ta, prin cumpărare și vânzarea de acțiuni. O importanță deosebită în lupta contra altor magnați o au brevetele: în funcție de perioada istorică în care te afli, vei primi diferite ipoteci cu ajutorul cărora vei obține îmbunătățiri de diferite genuri pentru rețeaua feroviară proprie, exploatabile preț de 10 ani de joc, după



care trece în domeniul public. Obținerea unui astfel de avantaj este fundamentală, la fel alegerea brevetelor pe care să te bazezi, dat fiind că prețurile ipotecilor nu vor fi deloc scăzute. Un alt mod de câștig constă în posibilitatea cumpărării sau construirii unei industrii citadine de la zero, obținând astfel venituri nu numai din transportul de resurse, ci și din vânzarea acestora. Eh, știu că sună complicat la o primă vedere, dar te asigur că după ce te-ai obișnuit cu sistemul de joc, poți

juca fără bătăi de cap chiar pe nivelele cele mai dificile. Nivelul de detaliu grafic pe care ni-l oferă Firaxis este excepțional: opriți-vă și priviți trenurile care încarcă mărfuri și pasageri, pleacă și sosesc la destinație... te hipnotizează, nu alta, ca să nu mai vorbesc despre orașe sau industrie, care îți arată toate fațetele lor: ani-

malele pasc în voie, clădirile se ridică și pasagerii așteaptă fremătând pe băncile gărilor. Întregul sistem din **Railroads** seamănă cu realitatea, fără să omită chiar și cel mai nesemnificativ aspect, oferindu-ți un aparat economic complex, cu elemente bine legate între ele. În ceea ce privește latura audio, avem parte de o coloană sonoră plăcută, în conexiune cu națiunea cu care am ales să jucăm, cu tot tacâmul de zgomete din gări, șuierături de locomotivă și uruit de roți de tren.

Ajunși la destinație

Fără să atingă profunzimea strămoșilor, **Sid Meier's Railroads!** Este un joc plăcut, în care

te obișnuiești rapid, preocuparea ta principală fiind conexiunile eficiente între oraș și industrie, în scopul punerii pe roate a unei economii viabile. Pe măsură ce joci, jocul devine tot mai captivant, oferindu-ți un nivel de detaliu grafic foarte bun, care poate ține lipit cu ochii de monitor până și un jucător nou în ale simuloarelor feroviare. Aspectele negative ale jocului rezidă tocmai în simplitatea sa excesivă și, pentru veteranii seriei, în însăși absența aspectelor economico-gestionale. Ca orice alt remake apărut în 2006, **Railroads**, poate satisface atât jucătorii ocazionali cât și jucătorii bătrâni, cu condiția ca aceștia să accepte sistemul de joc destul de superficial, care nu-i prea stă în fire unui tip ca Sid Meier.

QUETZALCOETIL

cipri@pcgames.ro

Punctaj SID MEIER'S RAILROADS!

PRODUCĂTOR Firaxis
PUBLISHER 2K Games
OFERTANT -
PREȚ cca. 40 euro
VÂRSTĂ de la 12 ani



PRO & CONTRA

+ grafică excelentă
+ distracție sigură
● dificultate scăzută
● lipsă de profunzime

Grafică 87%
Sunet 84%
Gameplay 79%
Atmosferă 80%

82%

NECESAR
CPU - 1,4 GHz
Video - 64 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT
CPU - 2,5 GHz
Video - 128 MB
RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RAILROAD TYCOON



Warhammer: Mark of Chaos

Mă obișnuisem, în ultimul timp, să asociez fenomenul PC Warhammer cu Relic. Nu de alta, dar una dintre noile „revoluții” în domeniu, provenite din studiourile lor, poartă acest nume. **Drept pentru care am rămas (plăcut) surprins să văd cum frații noștri unguri de peste Tisa, băieții de la Black Hole, au pus laba pe licență și au încercat să scoată un joc cu iz de Total War.**

Warhammer: Total War

De ce zic **Total War**? Pentru că, ținând cont de minunatele bătălii 3D purtate în real-time în **Mark of Chaos**, este aproape natural să le asemănăm cu cele din titrata franciză menționată anterior. Diferența? Una de design, dacă vreți, deoarece aici avem de-a face cu unități desprinse din universul fantasy al celor de la Game Workshop. Asemănarea cu **Total War** continuă și la aspectul campaniilor, acestea oferind o hartă strategică turn based care leagă bătăliile una de alta. Din nefericire, campaniile din **Mark of Chaos** nu sunt defel dotate cu impresionanta cantitate de profunzime strategică și tactică cu care ne-au obișnuit Creative Assembly – totul se reduce la deplasarea „erou-

lui” între diverse puncte bine definite. Avem de ales între două asemenea campanii – în prima, suntem puși la cârma Imperiului uman și a aliaților săi de sorginte elfească, iar în cea de-a doua avem acces la trupele Chaos, ce constau în tot soiul de barbari, orci și skaven (rozătoare umanoide, de dimensiuni neobișnuite). Aceste patru facțiuni sunt singurele apărute pe parcursul jocului – un număr care nu se apropie, nici pe departe, de cel al raselor prezente în tabletop, însă sunt realizate exemplar, dețin identitate și diversitate (plus, trebuie să recunosc o mică satisfacție bolnavă la auzul vocilor și sunetelor germanice pe care le scot unitățile reiksguard și eroii Elector Count din cohorta Imperiului).



Rateuri

Ambele campanii sunt foarte lineare. Tot ce avem de făcut este să „mutăm” o armată, după cum vă spuneam, dintr-un loc în altul și să participăm la tot soiul de bătălii scriptate. De-a lungul peripecțiilor noastre, va trebui fie să oferim ajutor unui oraș aflat sub asediu, fie să eradicăm de pe fața pământului o bază de orci care și-au cam luat nasul la purtare, fie să ne duelăm, unu la unu, cu eroii adversarului. Ocazional, avem de-a face cu câte o misiune opțională care mai taie nițel din monotonia jocului (sau cel puțin ne dă această frumoasă iluzie) însă, în general, totul se reduce la a-ți ridica fusta și de a merge în singurul loc de pe harta „strategică” unde poți ajunge. Dacă mai

adăugăm la acestea faptul că harta este una absolut ștearsă, de o culoare maronie (care, în cel mai bun caz, poate juca rolul unui background nereușit) plus că povestea este spusă în cel mai chicios mod cu putință, prin intermediul unor dialoguri statice (în care vocile personajelor negative sunt... rele, iar cele ale personajelor pozitive par desprinse din elogiile Congreselor comuniste), ne putem face o imagine destul de bună despre „reușita” campaniilor singleplayer. Se pierde practic foarte multe șanse pe care acest joc le avea, mai ales după filmul de început al jocului – unul fenomenal.

Cotonogeala

Chiar dacă nu prea avem mare

putere de decizie în ceea ce privește direcția campaniei, producătorii au decis să ne lase la dispoziție nisaiva decizii strategice atunci când vine vorba despre compoziția armatei. Putem recru-

ta, pe parcursul misiunilor, tot soiul de tipuri de unități (din diverse sate și orașe pe care, mai devreme sau mai târziu, le cucerim), le putem echipa cu diverse echipamente care le îmbunătățesc sta-

MultiBattles

Bătăliile sunt, pe departe, punctul forte al acestui joc, iar campania este, dacă vreți, un mic tutorial pentru multiplayer și skirmish. Cu toate că ne putem crea diverse armate, folosind editorul, pentru a ne duela de zor cu forțele controlate de AI, adevăratul farmec este multiplayerul care emulează, cât de bine se poate, setup-ul jocului miniatural. Adicătealea, în crearea unei armate, avem la dispoziție un anumit număr de puncte. Cu cât este mai puternică o unitate, cu atât costă mai mult, drept pentru care putem ajunge fie la un număr impresionant de forțe, compuse din unități slabe, fie la o gașcă compusă din câteva

high-powered troops – totul depinde de stilul fiecăruia. Ideea e că toată șandramaua aceasta este extrem de echilibrată, și asta deoarece fiecare jucător are la dispoziție același număr de puncte în momentul în care își creează armata. Mai mult, ne putem customiza ostașii virtuali la fel ca pe figurinele din tabletop. **Mark of Chaos** evită până și clonarea armatelor, boală de care suferă multe jocuri recente, oferind câte un look individual pentru fiecare squad în parte, iar army builder-ul îți permite să setezi fiecare mic detaliu al acestor unități, de la culoare până la nația mamei care le-a crescut.



Punctaj MARK OF CHAOS

PRODUCĂTOR	Nival
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	-
PREȚ	49 USD
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ grafică excelentă	- campanie lineară
+ bătălii bine realizate	- poveste slabă

Grafică	85%
Sunet	78%
Gameplay	74%
Atmosferă	76%

78%

NECESAR
CPU - 1,5 GHz
Video - 64 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT
CPU - 2,4 GHz
Video - 128 MB
RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA TOTAL WAR



tus-urile (arme armuri, siege gear), mai mult, putem achiziționa bannere sau muzicanți care ridică moralul trupelor în timpul bătăliei. Dacă facem o vizită scurtă templului local, putem „cumpăra” o varietate de „binecuvântări”, fiecare dintre acestea având un anumit impact asupra următoarei bătălii. De fiecare dată când ajungem la locul unei lupte, putem alege care trupe să participe (deoarece, aproape de fiecare dată vom avea mai multe unități decât sloturi), alegându-ți astfel compoziția optimă pentru stilul tău. Ai chef să pui bazele pe lupta de la distanță? Nici o problemă, aruncătorii de topoare sau gunmen-ii îți stau la dispoziție. Ți s-a pus pata pe mélé? Halebardierii, cavalerii, plus o cohortă impresionantă de alte unități abia așteaptă să le dai ordine. Mai mult, cu cât participă la mai multe bătălii, trupele tale cresc în nivel, îmbunătățindu-și astfel statisticile, de la viață, damage, chance to hit, până la numărul unităților dintr-un squad. După fiecare luptă putem împărtăși pierderile suferite de un astfel de squad în oraș, deci frica de a pierde o trupă de veterani se reduce la frica de a pierde întreg batalionul pe câmpul de luptă.

We don't need another hero

Pe lângă suita destul de interesantă de unități, jocul oferă și o puzderie de eroi care să ne ajute pe parcursul campaniei. Eroii sunt... eroi. Adicătelea indivizi de-

osebit de puternici pe care îi poți atașa trupelor pentru a le conduce în luptă. Aceștia câștigă și ei experiență după fiecare măcel câștigat, jucătorul având posibilitatea de a distribui puncte de skill (similar, dacă vreți, cu cele din *Diablo 2*) în trei domenii. Domeniul Command se ocupă de diverse abilități ce îmbunătățesc abilitățile squadului la care a fost atașat eroul (de la tot soiul de scuturi ce îi conferă protecție, până la flaming weapons și alte celea). Aceleași puncte pot fi investite în dueling, făcându-ți astfel eroul mult mai eficient atunci când vine vorba de dueluri cu eroii adversarului sau în combat, transformându-l într-o adevărată mașină de luptă. Asemeni unităților, eroul poate fi echipat cu arme, armuri, precum și diverse artefacte, inele, amulete, sau mai știu eu ce alte giuvaere pe care le găsim în aventurile noastre prin universul *Warhammer*.

În fine

Per ansamblu, *Mark of Chaos* este un joc, să-i spunem, reușit. Din păcate, mult prea multe scăpări, lipsa unei campanii consistente și a unei povești ceva mai încheiate îl fac să fie, pentru mulți, o dezamăgire. Ulterioarele patch-uri pot face, totuși, din el un joc cu adevărat pentru comunitatea *Warhammer*.

ETILIBRATU'

paul@pcgames.ro



Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate

Nu am mai pus laba pe un add-on (cel puțin) bun de **Heroes de la Armagedon's Blade** încoace... Sigur, **Shadow of Death** a adus nicaiva inovații, combinații de artefacte și mulți nervi, însă AB a fost o adevărată referință. În **Heroes 4**, am avut două expansion-uri cel mult simpatice, fără un prea mare impact asupra gameplay-ului. Sincer, nu mă așteptam de la Ubisoft să ne ofere prea multe inovații în plus față de ce ne-a furnizat odată cu **Heroes 5** – nu mai este cazul în industria de gaming. Dar mă așteptam, totuși, la ceva mai mult. Cum nu mai putem spera la tot soiul de patch-uri, fix-uri și

alte îmbunătățiri de rigoare – campania este, din start, o problemă capitală. Mai exact, avem de-a face cu un prim capitol în care, cântinel, ca niște ardeleni adevărați, trebuie să conducem pe drumul spre glorie un castel Haven cu care, slavă Domnului, ne-am petrecut (poate) prea mult timp în jocul original. Noua și mult lăudată rasă, The Dwarves, își face maiestuoasa apariție undeva în capitolul al doilea. Ce-i drept, avem tot soiul de unități drăguțe, călăreți de urși, magma dragons – dar nimic mai mult. Nimic care să se asemene cu impactul pe care rasa Conflux l-a avut în AB. Cele 15 scenarii oferite de campanie

sunt plictisitoare și nu dau în nici un moment impresia de „ceva nou” – mai mult, se păstrează aceeași dificultate redusă, atât de supărătoare în **Heroes 5**. Mai exact, fluieri jumătate de scenariu, mai fumezi o țigară dacă ai 18 ani, mai bei o bere dacă ai 13, descoperi un castel foarte bine protejat (și prin asta vreau să zic foarte bine protejat) și știi că trebuie să te întorci acasă, să mai petreci vreo două luni frecând menta ca să aduni o armată suficientă pentru contraatac. Mulțumesc frumos. Fiind un jucător avid al seriei **Heroes**, am folosit, evident, ultimul nivel de dificultate. Nimic mai simplu, sincer, și e păcat, pen-

tru că un fan se pierde ușor în multitudinea de quest-uri, comori de cules, caverne și bătălii tactice – despre care, și iată un plus aici, pot spune că sunt coordonate destul de bine de către calculator. Totuși, cu aceeași previzibilitate. Dragii mei, vă recomand acest add-on doar dacă aveți un fetiș bolnav pentru seria **Heroes of Might and Magic**, și pentru o nostalgie inutilă de care eu, cel puțin, nu pot să scap. În rest, presimt o decadentă asemănătoare cu add-on-urile din **Heroes 4** – rău, mai rău, drastic.

ETILIBRATU'

paul@pcgames.ro



Punctaj HoMM5:HoF

PRODUCĂTOR	Nival
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	BEST
PREȚ	89,99 RON
VÂRSTĂ	de la 14 ani



PRO & CONTRA

+ TBS clasic	- Al dezastru
+ te prinde... te prinde...	- nimic nou

Grafică	82%
Sunet	74%
Gameplay	72%
Atmosferă	70%

74%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,5 GHz	CPU - 2,4 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HEROES 5, DISCIPLES 2



War on Terror

cinant. Elementul principal al acestui cvasi joc gravitează în jurul lipsei construcției de clădiri, gameplay-ul concentrându-se pe capturarea unor flag-uri, de unde putem chema reinforcements.

Ca orice titlu care se respectă, politica sa e pură fantezie – și, cu toate acestea, locurile unde se desfășoară acțiunea sunt atât de familiare, încât le pot confunda cu birtul de vis-à-vis (pe care, în treacă fie spus, îl cunosc mai bine decât îmi cunosc poza din buletin).

Să luăm ca exemplu traing level-ul. Nu am fost în Alcatraz la vremea renovării sale, din păcate, nici atunci când diverși indivizi erau aduși pe acolo cu duimul, dar am văzut la televizor cum arată. Ei bine, la fel și nivelul de care vă vorbeam. Simulacru cras

de Alcatraz. Pe scurt, jocul are minunatul dar de a-ți trezi un reflex frenetic de Alt+F4. Pa.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

Punctaj WAR ON TERROR

PRODUCĂTOR Monte Cristo
PUBLISHER Digital Reality
OFERTANT Best Distribution
PREȚ 89,99 RON
VÂRSTĂ de la 16 ani



PRO & CONTRA

- joc prost
- te saturi după prima misiune
- poveste predictibilă
- ... restul

Grafică 70%
Sunet 55%
Gameplay 59%
Atmosferă 54%

59%

NECESAR

CPU - 1,4 GHz
Video - 64 MB
RAM - 256 MB

RECOMANDAT

CPU - 2 GHz
Video - 128 MB
RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

C&C GENERALS, JOINT TASK FORCE

Sunt un om fascinat de evoluția și involuția jocurilor. Și pe bună dreptate, cum să nu fii fascinat când dai de un titlu atât de prost, încât fratele Ciprian i-a acordat, reluctant, jumătate de pagină din revistă? În ciuda numelui apoteotic și a evidentelor legături pe care acesta le implică cu numeroase "eve-

nimente" mai mult sau mai puțin recente, **War on Terror** pare a se desfășura într-o lume paralelă. Trei facțiuni, trei campanii – avem de-a face cu The World Forces (adicăteala America și prietenii ei buni), The Order (o grupare teroristă care, evident, nu aduce nici cea mai mică amenințare), și Chină (a.k.a. China). Din nou, fas-

Stronghold Legends

Nici nu mai știu ce să zic când pun mâna pe un joc din franciza **Stronghold**. Ba urmărește cu strictețe un fir epic istoric, ba își ia catrafusele și sare într-o mare fantasy, piperată cu elemente DnD – băieții de la Firefly Studios fac totul pe dos.

Au trecut vremurile în care în care gameplay-ul din **Stronghold** gravita în jurul construirii unui castel, oferind tot soiul de elemente care să ne ducă cu gândul la perioada Evului Mediu – în locul acestora, avem de-a face cu personaje mitologice, cum ar fi

Regele Arthur și a sa perpetuă bătălie împotriva saxonilor pentru controlul Britaniei, Siegfried, wagnerianul măcelar de dragoni și, nu în ultimul rând, mai indigenul Vlad The Impaler, binecunoscut nouă printr-o sumedenie de țepe. Pe care le introducea în varii orificii. Întreg jocul are un aer de RTS de duzină, iar cele trei armate, pe care le controlăm de-a lungul campaniilor, sunt aproape identice. Avem de-a face cu clasicele clădiri pe care le întâlnim în toate RTS-urile de pe lume, granaries, barracks, armories, precum și o întreagă cohortă de unități, atât de familiare încât ni se face rău. Producătorii au restrâns toate elementele de gameplay și ne oferă practic un titlu în care trebuie să formăm resurse, să construim tot felul de magnifice

construcții, să recrutăm o armată imensă și să purcedem alegru la măcinatul adversarilor.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

Punctaj STRONGHOLD LEGENDS

PRODUCĂTOR Firefly Studios
PUBLISHER 2K Games
OFERTANT Best Computers
PREȚ 129,99 RON
VÂRSTĂ 14+



PRO & CONTRA

- elemente de mitologie simpatice
- engine grafic străvechi
- micromanagement fără rost
- design de misiuni sec

Grafică 74%
Sunet 70%
Gameplay 67%
Atmosferă 69%
Multiplayer 75%

71%

NECESAR

CPU - 1,6 GHz
Video - 64 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT

CPU - 2,4 GHz
Video - 128 MB
RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

WARCRAFT III, STARCRAFT





Age of Empire II: The WarChiefs

Oh, la la! Și francezii au fost pionierii explorării Noii Lumi! Si ei au sprijinit yankeii în războiul civil american! Deci, add-on-ul e conform definiției add-on-ului: un expansion al lui **Age of Empire III**, puțin forțat din punct de vedere istoric. Fortărea este mai evidentă numai în prima campanie, Blood Ice and Steel, în care cavalerii maltezi (nu francmasonii aștia moderni de doi bani din zilele voastre ci ăia de demult) ajung prin Caraibe și ceea ce astăzi se numește America Centrală, cică din cauza otomanilor, ceea ce e foarte tras de păr. Dar campania numărul doi, Fire and Shadow, e savarina de sub frișca pe care tronează bineînțeles cireașa cea uzitată, e miezu' acestui add-on reușit. Astfel, sunt introduse trei nații proaspete (astăzi pe cale de dispariție): Iroquois, Aztec și Sioux, primii fiind locuitorii nordului canadian, apoi aztecii, apărători ai ultimelor temple și sioux, care apar în principal sub formă de cavalerie. Deci, dacă nu aveți o minimă cultură generală, ceea ce e de înțeles în aceste vremuri tulburi ale istoriei postmoderne, trebuie să mă

credeți pe mine pe cuvânt și să înțelegeți că această asociere temporală de rase este cam fantastică, în sensul că aztecii nu mai existau în conjunctura în care programatorii au plasat acțiunea strategică a jocului. Natahniel, acest baptist intrat în lumea gaming-ului, în fapt personaj virtual al add-on-ului, se aliază cu rasele mai sus amintite pentru a înfrunta din nou strategic, diferitele nații coloniste și aliații lor amerindieni. Nivelul strategiei care îți solicită gândirea nu depășește nivelul de inteligență al unui puști de 13 ani (cu condiția să fii puțin atent), dar plăcerea ludică provocată se adresează sufletelor de copil de toate vârstele biologice.

În afară de verdele turcoaz al aliaților azteci și al adversarilor, add-on-ul aduce alături de acest Nathaniel, predicator și institutor de colonii, o seamă de prieteni băștinași cu aptitudini care, valorificate, fac cât o armată de soldați. Dintre ele amintim în ordinea spectaculozității aptitudinea de a hipnotiza urșii păzitori ai comorilor care trec astfel de parte bine-lui, adică a culorii albastre. Trupele pe care le-am folosit sunt

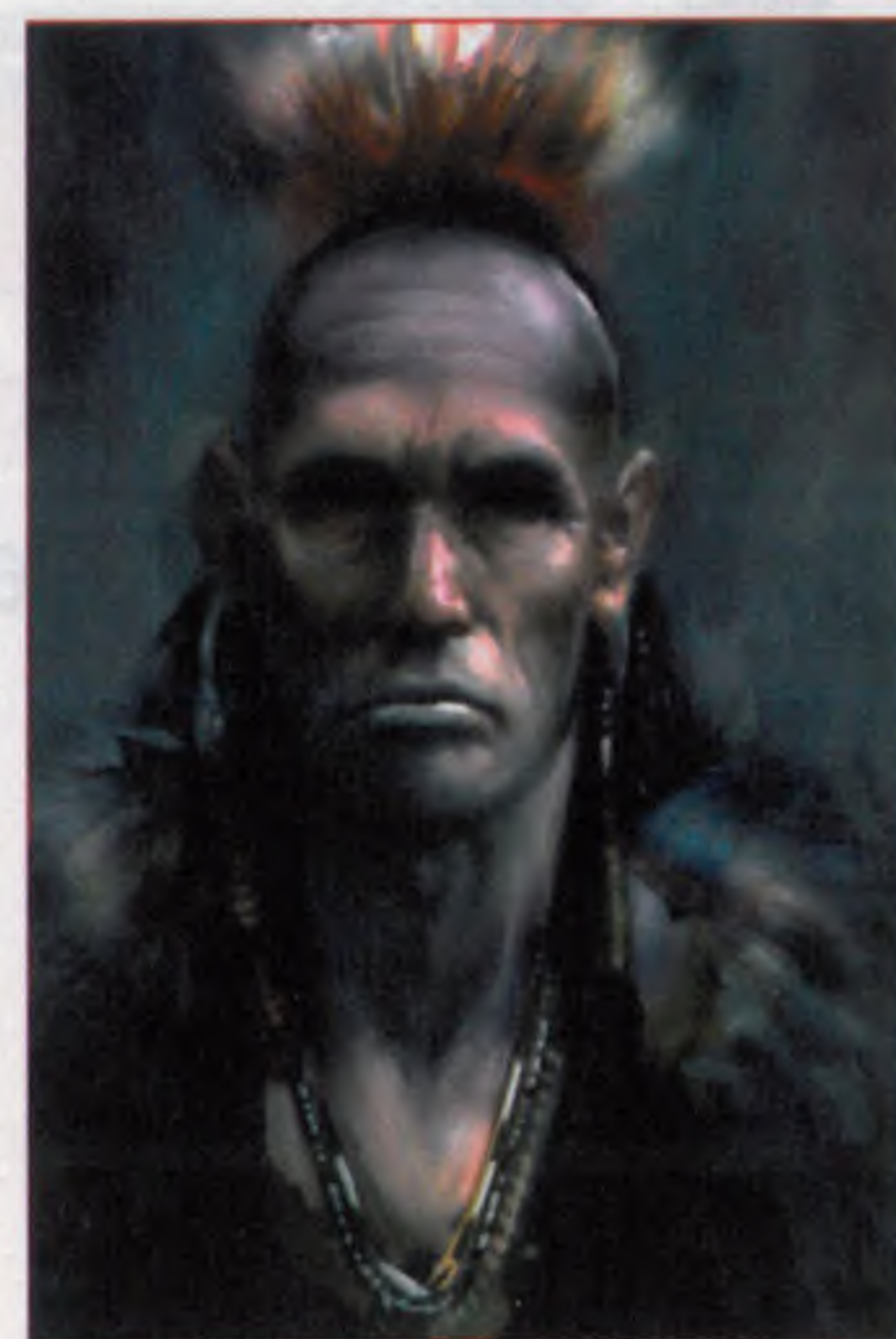
cele clasice ca rol: infanterie, cavalerie, artilerie, nave, dar cu înfățișări adaptate după vorbă, după port. Fiecare tipologie de oștean și armă este frumos personalizată, și în detaliu cu motive ale portului popular amerindian.

Jucabilitatea este ridicată, ceea ce sigur va bucura o mulțime de newbies. Stilul misiunilor este aidoma celor din **AoE III**: colonizare, prosperitate și luptă pentru diferite motive. De exemplu, mama lui Natahniel este răpită într-o misiune și, în stilul **New Age of Empires**, până nu radem de pe fața pământului o colonie cu satele ei cu tot nu suntem învingători. Consolarea constă în faptul că ceea ce le facem noi inamicilor vor să ne facă și ei nouă.

Age of Empire III – The WarChiefs e bun tocmai pentru că e add-on. Face ceea ce ar trebui să facă orice add-on: îți readuce în suflet jocul original mai demult jucat și clarifică într-un context nou anumite aspecte cețoase din jocul original, dintre care am amintit și noi câteva mai sus.

LEBĂDA WIENEZĂ

marius@pcgames.ro



Punctaj

AOE III: THE WARCHIEFS

PRODUCĂTOR	Ensemble Studios
PUBLISHER	Microsoft Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 39 euro
VÂRSTĂ	12+

PRO & CONTRA

- + accesibil, suficient de antrenant
- doar pentru începători
- pe alocuri traseele inamicilor sunt previzibile

Grafică	85%
Sunet	86%
Gameplay	79%
Atmosferă	80%
Multiplayer	81%

82%

NECESAR

CPU	- 1,8 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

RECOMANDAT

CPU	- 3 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
AGE OF EMPIRES III

Desperate Housewives



Bârfa este motorul societății... Această afirmație este foarte adevărată atât în cazul unuia dintre cele mai populare seriale din ultimii ani cât și al jocului făurit pe baza lui.

Aventurile casnice pline de intrigă și trădare ale femeilor de pe Wisteria Lane din **Desperate Housewives** se bucură de un succes rar întâlnit. Celor cărora nu le ajung bârfele din viața reală și nu se mulțumesc nici cu cele de la televizor, li se oferă o nouă opțiune: un joc PC care se adresează în special reprezentantelor sexului frumos plictisite de viața lor de zi cu zi.

În loc să preiei modelarea sorții uneia dintre protagonistele serialului, ți se oferă posibilitatea creării unui personaj nou cu care să re trăiești aventuri noi și crocante. Încă de la crearea avatarului și familiei acestuia devine evident, că avem de-a face cu o clonă simplificată a lui **The Sims**. Punctul de pornire îl reprezintă o familie modernă: o soție (pe care o vei controla tot jocul), un soț (ne)credincios și un adolescent chinuit

de frustrările tipice vârstei. Eroina pe care o poți boteza după bunul plac este perfectă, aproape perfectă: ea suferă de amnezie, neputând să-și amintească prima jumătate a vieții. Ca jucător vei putea călăuzi primii pași ai protejatului tău în noua sa viață, pe parcursul a 12 episoade. Spun episoade, pentru că producătorii au structurat jocul, ca acesta să aducă cât mai bine cu filmul. Încă de la tutorialul lung și lipsit de palpitații, devine evident că **Desperate Housewives** nu prezintă nici un fel de interes pentru jucătorii cu pretenții: totul este mult prea repetitiv. Până și bârfele care se reped asupra ta mai ceva ca și cascada Niagara. Deși există un sistem asemănător cu cel din **Sims** care îți indică nevoile personale (împărțite în patru categorii), cea mai importantă parte a jocului rămâne relația ta cu cei din jur.

Pentru a evolua de la un capitol la altul trebuie să îndeplinești anumite obiective. Multe dintre activitățile banale, precum gătitul sau îngrijirea grădinii, reprezintă mini game-uri menite să diversifice gameplay-ul. Cu toate acestea, jocul se poate termina lejer în 8-10 ore.

Din punct de vedere grafic jocul este decent, dar cam prost optimizat. Grafica nu este foarte spectaculoasă, rămânând în urma lui **The Sims 2**. Cel mai mare minus rămâne camera, care-ți va scoate peri albi. Personajele din film au fost modelate acceptabil, actorii conferindu-și vocea și personajelor virtuale. Muzica este cea cu care ne-am obișnuit și în film. Chiar dacă modul **Sandbox** populat cu personaje fictive neexistente în show (care pot fi seduse sau chiar omorâte) reprezintă o atracție pentru fanii genu-

lui sau serialului TV, **Desperate Housewives** nu oferă satisfacție pe termen mediu sau lung nici măcar unui fan **The Sims 2**.

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro

Punctaj DESPERATE...

PRODUCĂTOR	Liquid Entertainment
PUBLISHER	Buena Vista Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- mini jocuri simpatice
- se adresează mai ales femeilor
- repetitiv
- plictisitor pentru bărbați

Grafică	68%
Sunet	72%
Gameplay	69%
Atmosferă	66%

69%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 1,8 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THE SIMS 2, SINGLES

Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption



Există două categorii de jucători: cei cărora le-a plăcut **Empire at War** și cei care au aruncat cu el de toți pereții. Indiferent de cum a fost primit în rândurile oamenilor ludici, această strategie a fost așteptată vreme de câțiva ani de adevărații fani Star Wars. Fără glumițe de clone, fără extraterestri gen Jar Jar Binks care să adauge acea... „picanterie” absolut inutilă unei serii care se respectă, **Empire at War** ne purta direct în inima trilogiei originale; cu Star Destroyers, Darth Vader, pruncu' său, precum și alte momente memorabile care le-au ridicat multora părul măciucă. **Forces of Corruption** explorează partea „mur-

dară” a galaxiei, locuită de lorzi ai crimei, vânători de recompense sau colegul nostru, bine interpretat la vremea sa de Harrison Ford, Han Solo. Joci rolul lui Tyber Zann, un nesimțit pus pe fapte rele, fără dragoste de Imperiu sau de Rebeli, care are o pică nespusă pe Jabba da Hat. Interesantă ideea. Imperiul luptă pentru a stabili ordine și disciplină în cel mai dictatorial spirit cu putință, săracii rebeli se luptă pentru o iluzorie libertate, iar mătăluță te înhami la o bătălie pentru profit. Ceea ce înseamnă că modul de abordare al campaniei este cumva diferit de jocul original – în timp ce rebelii și Imperiul se coto-nogesc reciproc pentru controlul

planetelor în epice bătălii prin spațiu, nouă ni se deschid noi opțiuni, ceva mai subtile.

Consortiul pe care îl deții nu cucerește planete, ci le „corupe”, pentru ca mai apoi să sugă bani din ele mai ceva ca un prunc din sânul mamei. Aceste misiuni de corupere constituie un simpatic element în fizica jocului, mai ales dacă ești un adept al acestui stil de joc, deoarece pot fi îndeplinite doar în urma unor acțiuni criminale: răpire, piraterie spațială sau mai știu eu ce alte activități de gen. Odată ce planeta devine coruptă, ai la dispoziție posibilitatea de a lansa misiuni de sabotaj pentru a-i slăbi apărarea, poți face rost de noi nave și tehnologii

cumpărându-le de pe piața neagră, precum și multe altele. Mai mult, navele consortiului pot trece pe lângă planetele corupte folosindu-se de mită, ceea ce înseamnă că poți lansa ofensive adânc în teritoriul inamicului.

Dacă **Empire at War** a fost un joc pe gustul vostru, atunci cu siguranță add-on-ul de față vă va satisface așteptările. Aduce o grămadă de noutăți și conferă jocului original longevitatea de care avea nevoie.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

Punctaj SW:EAW:FOC

PRODUCĂTOR Petroglyph
PUBLISHER Lucasarts
OFERTANT -
PREȚ cca. 20 euro
VÂRSTĂ de la 12 ani



PRO & CONTRA

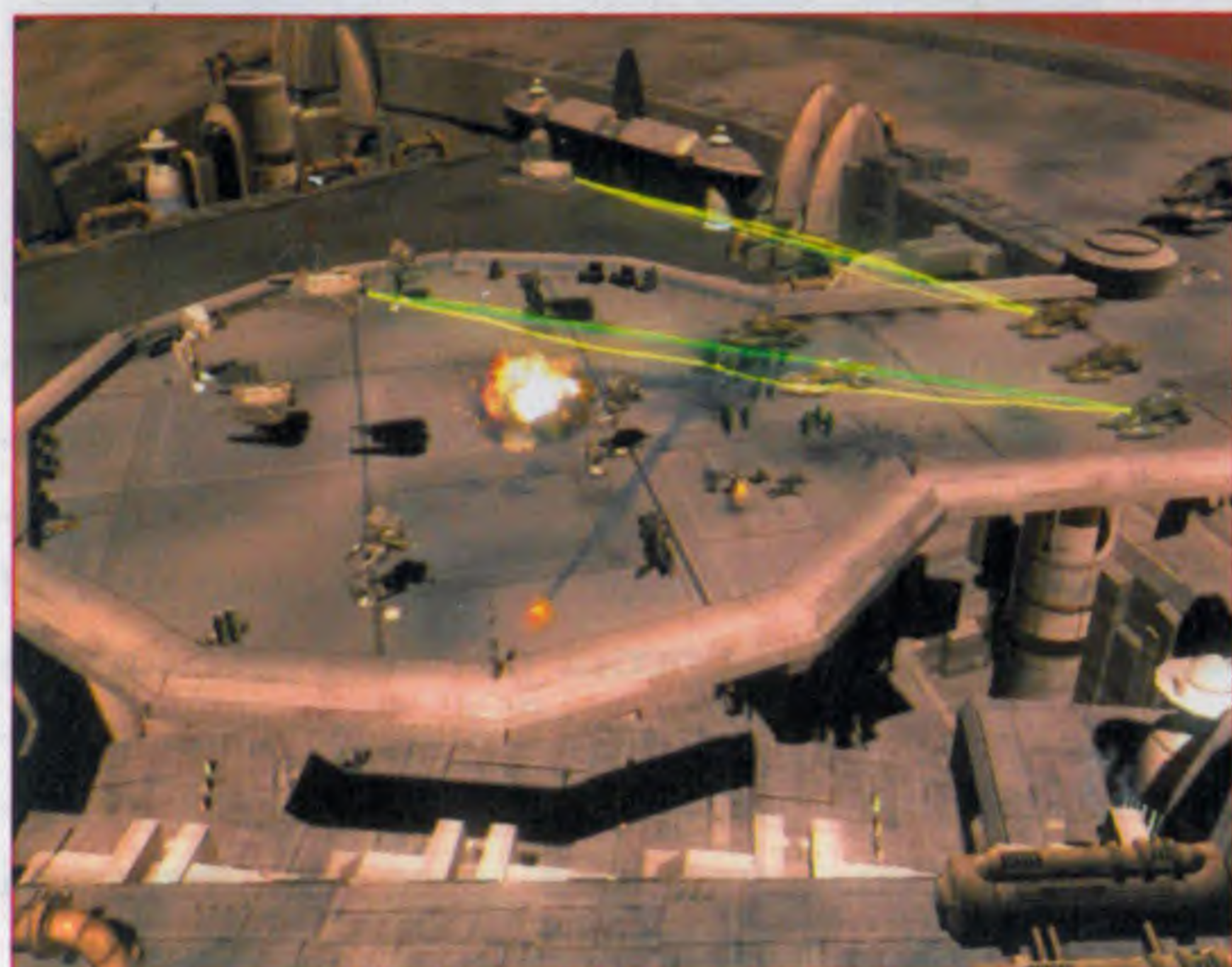
- + o facțiune nouă
- + misiunile de corupere
- monoton
- păstrează bug-urile din jocul original

Grafică 80%
Sunet 78%
Gameplay 79%
Atmosferă 78%

79%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 32 MB	Video - 64 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
EMPIRE AT WAR





Settlers II: 10th Anniversary

Au trecut zece ani de când micii Settlers au dat cu bota civilizației pe meleaguri neatinse până atunci de mâna omului. Iar după tot acest timp, putem să ne înfruptăm cum se cuvine de un remake făcut pe umerii unui clasic. Pofțiți înăuntru.



Nu îmi pot imagina o persoană care să nu fi auzit măcar de această serie. De aceea, nu voi descrie fiecare detaliu ce stă la baza acestui joc pentru că mi se pare redundant. Voi preciza punctele forte cu care **Settlers II: 10th Anniversary** se afirmă azi pe piața jocurilor

video. Dacă în alte jocuri premisa clasică este salvarea omenirii, salvarea propriei piei de omuleți răi sau expansiunea militară în vreo provincie ce ne-a deranjat prin simpla ei existență, în **Settlers II** avem de a face cu femeile! Ce-i cu ele? Gloriosul imperiu roman se pare că era atât

de glorios nu doar prin tehnologie sau disciplină, ci și prin existența femeilor, care erau "avuția" romană cea mai de preț (am pus ghilimele să nu sară pe mine asociațiile feministe cu procese). Dar ce se întâmplă când toate femeile dispar fără urmă? Vă spun eu. Haos! Catastrofe naturale se abat

asupra imperiului: furtuni, cutremure, secete oribile ce decimează pe capete numărul animalelor pe care le creșteau. Nu! Imperiul nu mai poate suporta așa ceva! Trebuie ne găsim femeile! Și așa pornim la drum în universul a ceea ce înseamnă **Settlers II**.

Serfu' nostru, șefu' vostru

Cum altcumva începi o partidă de **Settlers** dacă nu într-o poziție demiurgică? Viziunea camerei "from above" întărește această poziție, iar așa, putem porni la drum în dezvoltarea propriului nostru picior de plai, gură de rai... ce mai! Cum "țărani" (scuzați-mi vulgaritatea) constituie mâna de lucru, adică devin hamalii noștri în scopul extinderii, așa și tactica pe care o urmăm constituie calea noastră către victorie. După ei, constructorii, apoi muncitorii, apoi fiecare cetățean nobil al nostru își va duce viața de settler așa cum știe el mai bine. O fermă ne aprovizionează cu grâu, iar acesta va fi dus la moară pentru a fi transformat în făină. Făina la rândul ei este dusă la brutar care, ajutat și de ceva găleți cu apă ce i le trimitem mai înainte, va da naștere inefabilei creații, ce va fi catalogată mai târziu drept "pâinea cea de toate zilele". E clar, managementul este elementul care a făcut faimoasă seria **Settlers**. Și cu luptele cum stăm? Dacă lucrăm cât de cât și dacă avem destul fler pentru hrănirea populației, atunci ne axăm pe industrie. Ce industrie? Prelucrarea minereurilor, desigur. Cu cât alimentăm minierii cu multe feluri de mâncare, cu atât mai mult le crește randamentul. Cu randamentul crescut și cu materie primă din belșug, ne putem axa pe ridicarea unei mici armate.

Fierul prelucrat ajunge ingredient pentru săbii, lemnul pentru arcuri, ș.a.m.d. Apoi, fiecare om ce își ia arma în mână devine instrumentul nostru pentru expansiune teritorială. Pe lângă hrană, ei mai au nevoie și de aur (logic, mercenari) și BERE! "Dezmățul etilic" este unul dintre punctele forte ale jocului! Orice soldat are nevoie de porția lui de alcool pentru a lupta bine. Cu puțină tactică militară și cu ordine bine date, procesul de expansiune și implicit de nimicire a adversarului se va desfășura lin și fără multe bătăi de cap.

Deși pentru un joc pe un singur CD, **Settlers** consumă cam multe resurse ale PC-ului, grafica pe care ne-o prezintă este foarte atractivă, iar paleta de culori este extrem de îmbietoare și se potrivește de minune cu atmosfera sa. Pe lângă faptul că este o piatră de căpătâi la capitolul management, **Settlers II: 10th Anniversary** mai are și rolul de a ne descreți frunțile obosite de cotidian. A început școala, a început și facultatea... Sunteți terorizați de extemporalele ce urmează să le dați din materia de anul trecut? Ar trebui să învățați pentru teste și vreți să faceți altceva care să nu vă mănânce nervii? Puneți mâna pe **Settlers** cu încredere. Acu', scuzați-mă dar trebuie să dau Alt + Tab și să mă întorc la micuții mei settlers.

GOD OF WHORE



REZERVELE DE PĂLINCĂ sunt pe terminate spre disperarea lui Paul



DOOOOM-NNUU-LLEE, HAAAAHAAAAA când eram marinar nu aveam gărzii de corp

Diferențe față de Settlers II 1996

Grafică 3D
 Lipsește fereastra de observare
 Același sistem de luptă
 Clădirile sunt identice
 Resursele sunt reprezentate în fereastra pentru clădiri
 Mărfurile sunt grupate în sistemul de transporturi
 Distrugerea clădirilor permite recuperarea unei jumătăți din resurse
 Minele necesită mai multe resurse alimentare
 Forest Guards plantează mai puțini copaci
 Soldații pot fi trimiși în cartierul general
 Viteză de joc dublă și triplă
 Sistemul de control este simplificat
 Multiplayer până la șase jucători în LAN
 Trei moduri multi: colectare 100 gold, învingerea adversarilor, dominarea a 3/4 din hartă

**Punctaj
SETTLERS II**

PRODUCĂTOR Blue Byte
 PUBLISHER Ubisoft
 OFERTANT Ubisoft România
 PREȚ cca. 25 euro
 VÂRSTĂ de la 7 ani

**PRO & CONTRA**

+ grafică foarte draguță
 + atmosferă de nota zece
 + Settlers II!!!

● consumator de hardware

Grafică 89%
 Sunet 87%
 Gameplay 87%
 Atmosferă 90%
 Multiplayer 87%

88%

NECESAR

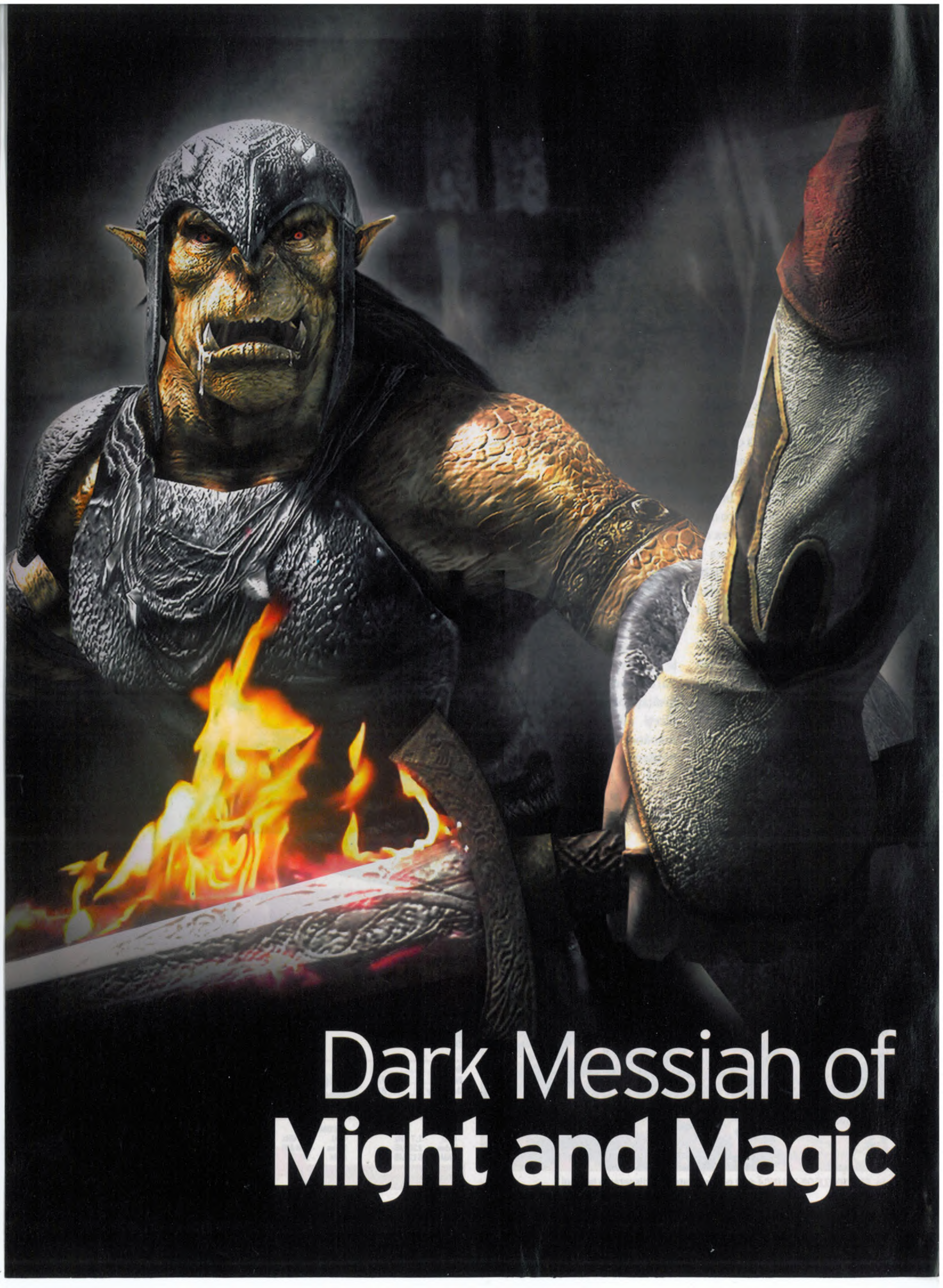
CPU - 1.7 GHz
 Video - 128 MB
 RAM - 512 MB

RECOMANDAT

CPU - 2.4 GHz
 Video - 256 MB
 RAM - 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

KNIGHTS AND MERCHANTS, STRONGHOLM



Dark Messiah of **Might and Magic**



Provocarea căreia i-a dat curs Dark Messiah nu este una ușoară. Dacă ne amintim de curajoasele tentative de spin-off realizate de 3DO între 1999 și 2001 (Crusaders of Might & Magic, Warriors of Might & Magic și execrabilul Legends of Might & Magic) avem o idee despre munca la care s-au înhămat Arkane Studios și Ubisoft. Ultimul joc dintre cele trei enumerate mai sus, a fost o clonă medievală de Counter-Strike, urnită de engine-ul Littech. LoM&M a fost oribil și galactic de prost realizat. **Ei bine, Dark Messiah of Might & Magic este reversul lui Legends of Might & Magic, adică un joc orientat către singleplayer, realizat de un developer cu reputație, Arkane Studios, și care utilizează un engine serios, Source.**

Scenariu și alte detalii mai puțin importante

Chiar dacă aparține genului FPS, Dark Messiah nu își uită rădăcinile, constituite din fantasy și role playing. Ca o primă dovadă avem temele abordate de scenariu, care marșează pe tiparele RPG, cu o căutare a unei puteri tot mai mari și un erou care își

descoperă propria identitate pe măsura progresiei în aventură.

În Dark Messiah ești Sareth, un tânăr magician care trebuie să salveze lumea și să se cupleze odată cu tânăra magiciană, Leanna (din fericire, scenariul este mult mai rafinat decât concluzia mea de mai sus). Pe nesimțite, sub ordinele instructorului

tău, Phenrig, iei calea orașului Stonehelm, ca să duci un straniu artefact, pe nume Skull of Shadows. Dar, în lumea Ashan călătoriile sunt foarte periculoase și nu neapărat amuzante, așa că vei fi însoțit de o tânăra misterioasă, pe nume Xana, care și-a făcut domiciliu flotant în corpul tău. Această voce interioară te va

ghida de-a lungul aventurii, blagoslovindu-te cu impresiile ei despre lume și viață, dar și cu câteva indicații binevenite, căci lucrurile vor lua o întorsătură proastă. Două mari destinații se succed: mai întâi Stonehelm, care este un oraș fortificat, apoi o insulă vastă populată de orci și goblini. Chiar dacă aparent puține,

Inspirat dintr-un caz real

În cele ce urmează vă voi feri cu o scurtă prezentare a câtorva moduri în care poți să rezolvi aceeași scenă. Ca să nu vă răpesc prea mult timp, să începem iute:

Actul 1, scena 1

Văd un goblin, pe care îl elimin cu ajutorul staff-ului, după care dau de un balcon, țuști, sar în el; între timp, profit de ocazie ca să mai înfig o săgeată în irisul și așa dilatat al unui gardian orc. Am ajuns. În fața mea sunt câteva scări din lemn care coboară spre ceea ce pare a fi văgăuna orcilor. În dreapta am un coridor din piatră care trebuie să ducă tot acolo. În spatele

meu atâră un lanț. Ia te uită, ce-ar fi să sar pe el? Fac încrezător gestul athletic, cobor nițel... uaaa, o peșteră?! Da, interogația devine iute certitudine: imediat sub mine se deschide larg gura unei peșteri. E riscant, dar mă balansez pe lanț ca să iau elan, sar și totul se termină cu bine.

Actul 1, scena 1, dubla 1

Reîncep nivelul, da? Ok, văd goblinul, zăresc balconul și miros cu nările ofilite gardianul orc. De data asta, o iau pe scări. Cobor prudent. La câțiva metri sub mine văd un alt orc ce scrutează cu alură de pensionar relaxat hăul, după care intră în încă-

pere. Îl urmez, dar individul nu e singur. Îmi scot sabia și purced la secționarea mizerabilului. Zboară o mână. Mai zboară o mână. Gata, zboară și căpățâna. Încă două, trei lovituri din astea și aș putea lucra la măcelăria din piață. Expediez suveran două mae geri (karate, lovitură de picior executată în față); prima în stomacul creaturii care e proiectată în niște țepușe, iar cu a doua îl azvârlu pe un orc în foc. Îl dezarmez pe acesta și îi curm zilele mizere cu o lovitură puternică în cap. Mor ca un idiot activând o capcană la care rânjeam gândindu-mă cât de primitoare va fi cu noii mei prieteni de joacă, orcii.

Actul 1, scena 1, dubla 2

Reiau pentru a treia oară scena, da? De data asta o iau pe coridor și îmi scot pumnalele. Ce spirit de observație rafinat am: coridorul dă exact în camera orcilor. Unul îmi întoarce absent spatele; înaintez precaut și îi iau gâtul într-o tăcere de criptă. Da, sunt crud. Ceilalți doi orci din încăperea nu m-au văzut. Îmi întind arcul, slobod ca Legolas o săgeată și declanșez una dintre capcane. Am mai scăpat lumea un orc. Ultimul supraviețuitor se apără cu scutul. Cobor ca Îngerul Luminii și mă lupt cu el vitejește, corp la corp. Scutul se sparge în scurt timp. Hădoșenia a crăpat. Ce cool!



Cum combați?

- * Poți împrăști ulei pe jos, îți atragi adversarii, după care tragi o săgeată inflamată în băltoaca prin care calcă aceștia. Efectul este scontat.
 - * Lovești puternic statuia care tronează mută lângă tine ca să cadă peste testele adversarilor.
 - * Dai o vrajă pe un orc și acesta va lupta de partea ta.
 - * Bei o poțiune stone skin, devii mai lent în mișcări, dar aproape invulnerabil.
 - * Te furișezi în spatele adversarului și îi împlânți cu sete cele două cuțite în gât.
 - * Utilizezi vraja telekineziei ca să arunci cu gesturi de soție nervoasă mobila în adversar.
 - * Te concentrezi cum trebuie (nu ai voie să bei nimic înainte, da?) și tragi o săgeată direct în carotida adversarului. Dacă săgeata respectivă este una elfică, cu atât mai bine: oponentul îngheață ca un calorifer comunist în decembrie.
 - * Te poți mulțumi chiar să dai târcoale adversarului mângâindu-l cu lovituri susținute de secure.
- Ai atât de multe și de minunate posibilități de kill, încât e o reală plăcere să începi o luptă!

locațiile sunt numeroase și variate, cu pasaje alternative în exterior și în interior în ciuda faptului că cele din urmă domină jocul, prin obscuritatea lor. Deh, doar e **Dark Messiah**, nu? Din fericire, încă de la început dispui de o vrajă care îți permite să vezi în întuneric și care durează doar câteva clipe, fără să îți consume mana.

Mesia negru? De ce nu!

Odată intrat în joc, te mulțumești să treci de la o misiune la alta fără să acorzi prea multă atenție poveștilor pe care ți le spun NPC-urile. Personal, cred că mi-am utilizat la maxim timpul, pentru că am citit manualul jocului în timpul perioadelor de loading. Cum Source nu se dezice, ai unul până la două minute timp de respiro între misiuni și vreo 30 de secunde pentru încărcarea fiecărei zone, ceea ce mi se pare o odă



adusă de producători dedicării intelectuale a cititului. Jucabil numai în first person, **Dark Messiah** înlanțuie quest-urile cu progresia în aventură și cu dezvoltarea personajului propriu. Fiecare quest terminat îți aduce câteva puncte de xp, pe care le poți distribui după bunul plac în trei arbori cu ramificații destul de firave: combat, vrăji și diferite abilități cum ar fi posibilitatea de a te deplasa silențios ca o perfidă flautență. Evident, unele vrăji posedă mai multe niveluri, urmând să devină tot mai eficiente, pe când altele nu sunt accesibile decât după ce le-ai deblocat pe primele. Alegerile nu se dovedesc prea grele, numărul vrăjilor fiind foarte redus și punctele de xp atribuite cu generozitate. Chiar dacă nu se cere vreo clasă de personaje, poți discerne cu maturitate patru tendințe: warrior, rogue, mage și archer. Progresia personajului este liberă, așa că nu ești încurajat să te cantonezi senil într-un singur stil, ci poți opta pentru un personaj echilibrat. Izul de RPG al

lui **Dark Messiah** nu se disipează aici, căci dispui și de un inventar destul de confortabil, în care poți stoca vrăji, cărți, arme, poțiuni și alte mărunțișuri. Echipamentul lui Sareth evoluează și el, și se rezumă la arma principală, scut, arma secundară, inel, armură și robă. Mai ai la dispoziție și o centură, care nu este una de castitate. Ea face oficiile de shortcut în momentul în care inventarul este închis și nu are decât zece sloturi. Dar, dacă această libertate imensă oferită personajului propriu lasă să se întrevadă o imensă rejucabilitate, te asigur că nenumăratele moduri de abordare a luptelor fac toți banii dați pentru acest joc.

Combatem viril forțele întunericului

Cu toate că nu îți oferă decât o înlanțuire de săli și coridoare (ce-i drept, cu câteva pasaje alternative și zone secrete), **Dark Messiah** strălucește prin designul de nivel. Fiecare locație a jocului regurgitează de posibilități prin care să te debarasezi de adversarii care col-



căie prin preajmă. Primele patru niveluri sunt aproape perfecte. De la prima luptă, te trezești singur singurel în fața a trei gărzi care te atacă agresiv în timp ce doi arcași te îndoapă cu săgeți. Cum nu poți permite nimănui să te masacreze, trebuie să înveți din mers cum să lupți inteligent și eficient cu ei. Lupta corp la corp mustește de tehnici, iar mânuirea spadei este o fericire. Ca să ieși basma curată, ai nevoie de un timing bun în înlănțuirea diferitelor atacuri, să parezi și să-ți respingi adversarii. O lovitură normală se efectuează cu clic de mouse stânga, iar una puternică cu un clic prelungit pe același buton. Ca să blochezi un scut, este suficient să folosești butonul drept al mouse-ului. Îți schimbi din zbor armele, fie cu roțița mouse-ului, fie din tastatură. Luptele sunt dinamice, rapide, brutale, sângeroase, violente, jucabile. Odată stăpânită tehnica, te poți arunca în luptă contra a trei adversari deodată, cu o sabie ca să te aperi de atacurile orcilor, a

căror duhoare aproape că o poți simți într-atât sunt de aproape – și să ieși victorios, cu sabia mânjită de sânge și corpurile adversarilor deșirate, răspândite în împrejurimi. Aici îmi șterg o lacrimă de bucurie: jocurile care îți dau o senzație de forță brută sunt atât rare și nu cred că există un compliment mai mare pe care îl pot aduce unui FPS. Da, Dark Messiah este un pus-sânge din acest punct de vedere! Dar, să-mi revin... Exact ca în Half-Life 2, te poți amuza copios cu engine-ul fizic al jocului: de exemplu, poți tăia o coardă sau distruge un stâlp care susține o hardughie. În continuare, înveți să te folosești de decoruri, să-ți azvârli adversarii în capcane, să-i arunci în gol sau să-i strivești sub greutate. Poți încerca și câteva vrăji, ca să-i congelezi, să-i obligi să se lupte între ei, să-i arzi sau să-i reduci la stadiul de figurine Warhammer. Creatorii lui Dark Messiah au pătruns bine esența FPS-ului: au făcut din jocul lor un adevărat simulator de kill, în care îți este permis să experimentezi o



TU CU CINE ȚII? Gata, l-am "convertit" pe individ la religia mea. Pe ei, măi, frate!



DOI CONTRA UNU? De regulă, acesta este raportul de forțe în joc



ÎL TERMIN PE INIMĂ-DE-LEU1. Mai nasol e cu perfidul ăla din spate care mă face ciur



PE CÂT E DE MARE, pe atât de scriptată este lupta cu el... No challenge, no cry!

Multiplayer - clasele

În *Dark Messiah* există cinci clase de personaje, acestea fiind identice pentru ambele părți. Clasa cea mai apropiată de FPS-urile clasice este Archer-ul: un fel de sniper care se deplasează foarte rapid, este vulnerabil la tirul de la distanță. În lupta mëlée, arcașul este mort din fașă, spre deosebire de Knight, care nu știe alt-

ceva decât să dea cu sabia în stânga și-n dreapta. Acesta din urmă este protejat de armură și scut, este foarte lent, dar poate sprinta mai mult decât ceilalți. Wizard și Priestess sunt cele două fețe ale magiei, și sunt două clase frustrante în lupta mëlée și cu un nivel de experiență scăzut. Wizard-ul își utilizează magia ca să atace de la

depărtare și face damage serios atunci când are level mare. El mai poate crea un scut magic. Priestess își poate vindeca tovarășii, precum și otrăvi adversarii. Ea mai poate resuscita un jucător din aceeași tabără, dar dacă tipa moare, jucătorul revine din nou mort și va cădea și el ca secerat. Assassin-ul este rapid, foarte vulnerabil,

luptă numai mëlée și poate dispune de o invizibilitate temporară sau poate să treacă drept adversar.

Fiecare clasă are 10 abilități pe care le poate dezvolta cu punctele de experiență de care dispune și pe care le păstrează de-a lungul întregii campanii.



mie și una de modalități de a pune capăt vieții adversarilor. Există material pentru toate gusturile, de la cele mai violente la cele mai perfide, observarea ariei fiind esențială. Deseori ți se poate întâmpla să nu îți dai seama de complexitatea designului de nivel al unei săli, decât după ce ai

lichidat toți adversarii din această. Posibilitățile sunt nenumărate, chiar dacă se mai întâmplă să întâlnești același situații în două încăperi diferite. Din păcate, Xana îți dă câteodată indicații prea directe despre cum să abordezi o sală nouă, când tu abia ai pus piciorul înăuntru. Sigur că ea

va tăcea exact în momentele în care ai mai mare nevoie de sfaturile ei. Obiectivele nu ar trebui să-ți dea prea multe bătăi de cap, din moment ce sunt întotdeauna simple și foarte clar explicate. Din păcate, taman dificultatea ansamblului dezamăgește, pentru că majoritatea luptelor sunt extrem de ușoare.

Pierdere de greutate

Cea de-a doua jumătate a campaniei debutează în zona unor catacombe pline ochi de zombies. Principala dificultate constă în a lichida puzderia de creaturi care îți ies în cale. După câteva zeci de minute destul de plictisitoare, ajungi la cel de-al șaptelea nivel. Abia aici începi să aduni armele puternice, stăpânești tehnicile jocului și experiența pe care ai alo-

cat-o în diferite abilități face din tine o mașină de ucis pe care nimeni și nimic nu o poate opri. Asta poate fi o mare problemă, însă, căci grație noilor tale puteri, luptele nu mai prezintă nicio dificultate. Periplul tău în infern devine o plimbărică de sănătate. Cu sabia ta teribilă te poți confrunta cu o hoardă de războinici de elită și necromanți fără să-ți pese să mai parezi loviturile sau să eviți vrăjile.

Pe parcursul ultimelor trei capitole, îți petreci timpul îndeletnicindu-te cu masacrarea hoardelor demonice fără apărare, ceea ce devine foarte, foarte plictisitor. În fine, *Dark Messiah* se încheie cu lupta contra celui mai ușor boss final din istoria jocurilor video. Didigoaia ultimativă este într-atât de inofensivă încât cu greu poți să





FRIIIZ, AM ZIS! Dacă vrei, reglez la minus 30 grade ca să-ți fie tranziția ușoară

spui dacă a început să te atace sau ba. În mod normal, vei termina jocul cu vreo 50 de vrăji ținute la naftalină și cu poțiuni de health și mana pregătite să mai dai și altora.

Întoarcerea la Source

La doi ani de la apariție, Source Engine continuă să strălucească prin locații de toată frumusețea. Texturi ultra detaliate, animații excelente, fluiditate (cu condiția să posezi un sistem solid), **Dark Messiah** este noua carte de vizită a engine-ului trupei de la Valve. Două, trei lucruri sunt regretabile, însă: absența efectelor de lumină dinamice, timpii de încărcare exasperanți și configurația necesară ca să poți profita de acest joc superb. Speram multe de la **Dark Messiah** în ceea ce privește AI-ul, dar bilanțul nu cred să entuziasmeze pe cineva. Adversarii (de regulă în perechi) vor încerca să se organizeze cât mai bine, de exemplu, te atacă din diferite părți, dar rămân cam puțin

„în game”. Pathfinding-ul nu este unul de pus în vitrina cu trofee, dar uneori te surprinde plăcut. Adversarii știu să eschiveze atacurile magice de la distanță și își cheamă camarazii în ajutor, chiar dacă unii apar ca din neant în fața ta. Ei au caractere diferite, chiar dacă acestea sunt stereotipe. De exemplu, orcii te atacă orbește, goblinii o iau la fugă în momentul în care unul dintre ei cade în luptă. În ceea ce privește luptele cu ciclopul, pot spune că acestea sunt scriptate. Coloana sonoră este foarte plăcută și contribuie la imersiunea în joc, muzicile, sunetele și vocile personajelor având parte de o realizare peste medie.

New Messiah?

Cu **Dark Messiah of Might & Magic**, licența **Might & Magic** prinde din nou culoare în obrajori. Frumos, nevoie mare, dar cam gurmând, bogat și bine ritmat, jocul amicilor de la Arkane Studios reușește să împace genul FPS cu RPG-ul fantasy într-o

Multiplayer - care-i șpilu'?



Dezvoltat în paralel de Kuju, multiplayer-ul lui **Dark Messiah** se compune din cinci moduri de joc: **DeathMatch**, **TeamDeathMatch**, **Capture the Flag**, **Crusade** și **Colosseum**. Dacă primele trei nu mai necesită explicații, modul **Colosseum** este o arenă de luptă (după cum îi spune numele), iar modul **Crusade** este un fel de campanie în multiplayer. Două echipe (humans și undeads) se înfruntă pentru controlul asupra unor puncte, care vor reduce numărul de tickets de respawn ale echipei adverse. Hărțile sunt pline de puncte de spawn (între 5 și 10) repartizate pe unde ți-e lumea mai dragă. Capturarea și controlarea acestor puncte îți va oferi posibilitatea să-ți crești scorul și să cucerești harta. Campanie este decupată în cinci hărți: o hartă, centrală, de pornire și câte două hărți de fiecare tabără. Lupta debutează pe harta centrală, și cei care câștigă o rundă trec la harta următoare, lușarii urmând să fie retrogradați pe harta precedentă. Pe măsură ce faci frag-uri, câștigi experiență și deblochezi puncte pe care urmează să le distribui în mod liber. Câteva minute de joc sunt suficiente ca să-ți dezvolti personajul. Ca să câștigi campania, trebuie să cucerești harta centrală, apoi cele două hărți aflate în ghearele taberei opuse. Dacă, după o perioadă determinată, nimeni nu a câștigat războiul, scorurile pe care le-a realizat fiecare echipă vor desemna câștigătorul.

aventură singleplayer imersivă și teribil de eficace. Cei de la Arkane au reușit să integreze un sistem de magie, de experiență, de stealth și de inventar care funcționează și aduce bogăție și diversitate gamepay-ului. Dar deliciul lui **Dark Messiah** îl face lupta corp la corp care îți dă o senzație inegalabilă de forță brută.

Din păcate, odată ce ai trecut de prima jumătate a campaniei

single, jocul nu mai prezintă nici cea mai mică dificultate și plictiseala se instalează în scurt timp. În cine să aruncăm cu piatra? Probabil în Ubisoft care se încapățânează să creeze produse destinate publicului tot mai larg...

QUETZALCOETIL

cipri@pcgames.ro



Punctaj DARK MESSIAH OF...

PRODUCĂTOR	Arkane Studios/Kuju
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

+	amestec reușit între FPS și RPG	+	design de nivel excelent
+	dezvoltarea liberă a personajului	+	Multiplayer elaborat
-		-	prea linear
-		-	situații repetitive

Grafică	84%
Sunet	87%
Gameplay	93%
Atmosferă	90%
Multiplayer	91%

89%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2 GHz	CPU - 3 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 1 GB	RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HALF-LIFE 2



F.E.A.R. Extraction Point

O atmosferă terifiantă, un AI cu care foarte puține FPS-uri se pot mândri, cohorte întregi de adversari care îți pun mereu bețe în roate, un arsenal devastator, iată doar câteva dintre elementele care făceau din F.E.A.R. un shooter de calibru, ce a impresionat plăcut la vremea sa atât criticii, cât și jucătorii.



INCEP SĂ ÎNTELEG Asociația Creștinilor Vegetarieni...



ATENȚIE, se închide piscina!

Vă e frică de Vivendi?

Și cum Vivendi știe foarte bine ce înseamnă profitul, i-a mobilizat frumusețea pe cei de la Monolith și TimeGate, i-a încuiat în studiouri și nu le-a dat drumul până ce Extraction Point nu a fost gata de lansare; un add-on simpatic, ce prelungește cu aproximativ șase ore agonia dementială din F.E.A.R. Expansion-ul de față vine să ne ofere aproximativ aceleași lucruri pe care le-am întâlnit în jocul original – lucru nu neapărat rău, dacă avem parte de acțiune palpitantă cu dușumul, așa cum este cazul nostru. Povestea poate fi interpretată, dacă vreți, ca un epilog al campaniei inițiale – totul începe cu personajul principal aflat între ruinele elicopterului Black Hawk ce trebuia să te transporte într-un loc sigur. De aici, trebuie să găsești drumul către "punctul de extracție", loc în care un alt elicopter te așteaptă cumințe. După cum vedeți, producătorii nu ne-au blagoslovit cu cine știe ce poveste grandioasă, răsturnări de situație sau alte elemente cu care, în ultimul timp, sunt condi-

mentate FPS-urile, o schimbare plăcută ce-i drept, fără dureri de cap, fără jurnale peste jurnale sau obiective întortocheate, doar run-and-gun cât să ne ajungă o lună. Din când în când, face bine la sănătate.

Salvăm lumea în trei pași

Pentru a ajunge la elicopterul salvator, vom fi nevoiți să ne ciocnim de atmosfera, deja familiară, din F.E.A.R. Adicăteala, coridoare întunecate, o armată sănătoasă de replicants, aceiași adversari teribili care ne-au făcut zile fripte pe tot parcursul jocului, precum și diversele momente horror ce au făcut deliciul publicului, dar care au cam început să devină destul de repetitive, pierzându-și, parcă, și nițică originalitate. Design-ul de nivel a rămas aproximativ același – cu mici aditii simpatice, cum ar fi un nivel subteran ce se desfășoară într-o stație de metrou sau noile interioare de birou. Bineînțeles, au fost introduse câteva arme noi, precum un chaingun sau gun sentries, pe care le putem folosi strategic pentru a atrage

focul adversarilor. Degeaba, însă, sunt convins că fiecare jucător se va baza tot pe versatilele assault rifle, shotgun și submachine gun, adică, practic, armele care cară tot jocul în spate. Din fericire, unul dintre elementele ce l-au făcut pe F.E.A.R. notoriu, și anume AI-ul fenomenal, a rămas intact.

Luptele date împotriva replicanților sunt de-a dreptul memorabile și diferă cu mult față de ce întâlnim într-un FPS obișnuit, deoarece sunt foarte bine regizate și de o violență aproape reală. Gloanțele șuieră în jurul tău, obiectele cad de pe rafturi, fumul înecăcios îți reduce vizibilitatea, cadavrele sunt mutilate, toate acestea fiind însoțite de un sunet excelent: iată o combinație de succes care creează o atmosferă unică. Unde mai pui că adversarii

tăi dau dovadă de o inteligență ieșită din comun – executând în mod constant manevre de acoperire și tactici în echipă, pentru a te prinde la înghesuială... Unele dintre aceste bătălii ar fi devenit pentru mulți aproape imposibile, dacă nu am fi avut la dispoziție reflexele excelente ale personajului principal, reflexe ce îi permit să intre în bullet time pentru scurte perioade de timp. Scurte, dar suficiente pentru a-ți trimite adversarii pe lumea cealaltă în doar câteva secunde. Pe lângă prietenii noștri, replicanții, jocul oferă și câțiva adversari noi, cum ar fi o didigoaie de tanc al cărui lansator de rachete vă va da mult de furcă, asasinii invizibili cu care am făcut deja cunoștință pe parcursul primului joc, dar și niscaiva creaturi ciudate, semi-vizibile, ale căror

atacuri mëlée, deosebit de frustrante, vă vor face viața un calvar.

End Game

Din păcate, odată terminată campania singleplayer, s-a cam terminat și longevitatea lui **Extraction Point**. În primul rând, pentru că nu există o componentă multiplayer, aceasta găsimu-se gratuit pe internet sub numele de **F.E.A.R. Combat** – și, mai mult, aceasta nu necesită nici jocul, nici add-on-ul pentru a putea fi rula-tă. În al doilea rând, avem parte de o rejucabilitate foarte redusă. Ca și în **F.E.A.R.**, primul contact cu jocul este cel mai important, deoarece toate elementele surpriză își pierd întreg farmecul când sunt reluate. Fanii FPS-urilor horror sunt invitați să încerce acest expansion pentru că puținele ore

Punctaj F.E.A.R. EXTRACTION...

PRODUCĂTOR	Monolith, Timegate
PUBLISHER	Vivendi
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	89,90 RON
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

+ acțiune intensă	- foarte scurt
+ AI excelent	- lipsa multiplayer-ului

Grafică	90%
Sunet	85%
Gameplay	84%
Atmosferă	90%

86%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,7 GHz	CPU - 2,8 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DOOM 3, FEAR

de acțiune furibundă, precum și run-and-gun-ul de viță nobilă îl fac să își merite toți banii.

ETILIBRATU'

paul@pcgames.ro



Suntem în anul 2142. E un frig de crapă pietrele și planeta ex-albastră este acoperită încetul cu încetul de o crustă de gheață. Jenant! Oamenii, separați în două tabere (Uniunea Europeană, de o parte, și armata pan-asiatică, de cealaltă, preferă să se lupte între ei. *Cu atât mai bine pentru noi, nu de alta, dar pe final de an pică bine un război marca DICE!*



Battlefield 2142



Battlefield 1942 (2002)

BattleField 1942 face parte din acele FPS-uri care, practic, nu au echivalent la apariția lor. Principiul este foarte simplu: hărțile sunt gigantice, numărul de vehicule monstruos, sistemul de clase de personaje bine implementat, avem 32 de jucători/server și gameplay-ul este orientat către acțiune, totul fiind în perpetuă mișcare. DICE a inclus în joc sistemul de tickets, adică, prima echipă care ajunge la 0 pierde partida. Scopul constă în securizarea punctelor de respawn existente pe hartă și frăguirea unui maxim de adversari ca să scazi cât mai repede numărul de tickets adverse. Prin capturarea unui punct de respawn ai acces la vehicule. Poți să obții o victorie imediată dacă capturezi toate punctele de respawn de pe hartă. BF 1942 oferea o mulțime de posibilități: ba îți petreceai timpul pilotând un tanc, ba controlai un DCA, ba pilotai un port-avion sau conduceai un jeep, treceai la sniper sau dădeai instrucțiuni de bombardament artileriei, te jucai de-a specialistul în explozibil, de-a medicul, ori campai într-un depozit cu mitraliera grea în mână. Toate acestea se petreceau într-o singură partidă! Battlefield 1942 a însemnat o revoluție la apariția sa: a avut un engine 3D performant, un gameplay bogat și plin de noutăți, multă acțiune, posibilități tactice, o curbă de învățare rapidă asociată cu o curbă de progresie foarte lungă. Război total pe PC, ce mai!



2142?

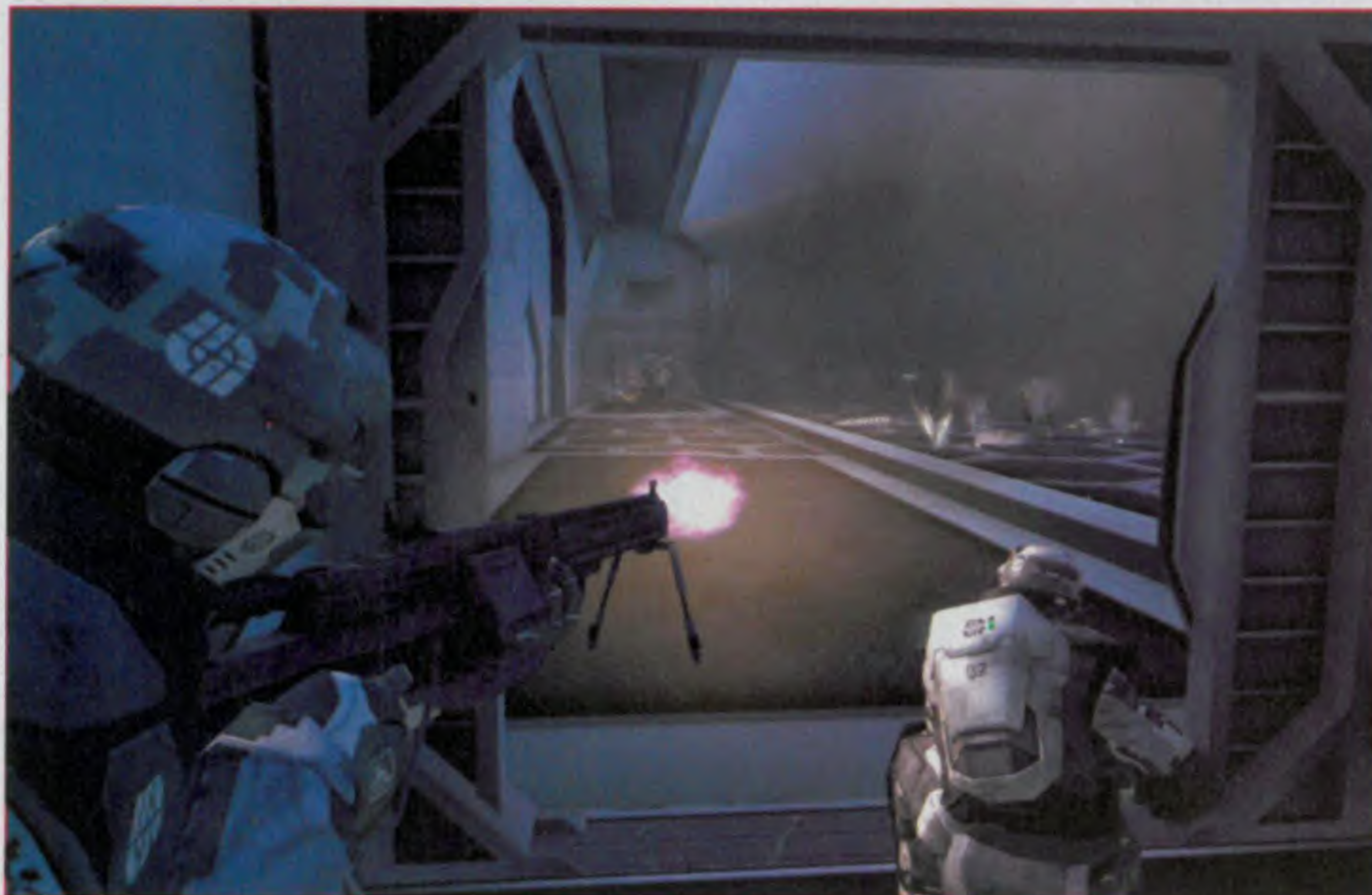
Cam precipitată apariția noului **Battlefield** cu puțin timp înainte de apariția lui **Enemy Territory: Quake Wars**, dar asta este: tendințele de scurtcircuitare a concurenței sunt foarte la modă în industria de gaming azi. Asemănările noului **Battlefield** cu episodul precedent al seriei sunt prezente la capitolul gameplay, unde producătorii au reluat bazele lui **BF2** și nu au adus decât foarte puține modificări. Modul de joc *Conquest* își face efectul cu punctele de capturat și de apărat, contorul de tickets și păstrarea punctelor de respawn, fixe sau mobile. Sistemul de comandă a squad-ului, introdus în serie anul trecut, este la fel de eficace, neschimbat, la fel ca diferitele moduri de a face puncte care, recompensează teamplay-ul în

defavoarea lupilor solitari. Amestecul clasic între infanterie, vehicule și aeronave este păstrat mai mult sau mai puțin identic, jucându-se în aceeași manieră. În ciuda faptului că un secol și jumătate separă epoca noastră de viitorul luminos pe care îl prezintă **BF 2142**, soldații utilizează tot arme de foc convenționale, lansează grenade explozive obișnuite și obuze cu design de colecție toamnă-iarnă 2006, trase de tancuri cu un aspect futurist, dar cu un comportament dramatic de contemporan. În acest peisaj obișnuit remarcăm totuși prezența unui blindat pe pernă de aer, precum și cea a unui mech, destul de clasic ca aspect și ca mod de utilizare, DICE apărând destul de lipsiți de ambiție sau de timp ca să pună bazele unui univers futurist credibil. Eh, futurist sau nu, jocul are

același lipici ca înaintașul său și gameplay-ul nu a pierdut deloc din calitate.

Înapoi în viitor

Între puținele modificări pe care le-a suferit figurează câteva evoluții veritabile. Sistemul de clase a fost revăzut în întregime. Jocul numără acum patru clase, pe lângă Commander: Sapper, Recon, Assault și Support, pe umerii cărora cad atributele celor șapte clase din **Battlefield 2**. Soldatul de bază, Assault-ul, dispune de o mitralieră clasică și de o trusă de prim ajutor, în timp ce Recon își asumă și rolul de Sniper și de membru al Forțelor Speciale. La rândul lui, Support-ul este „răul clasei”, cu mitralierele sale imense și foarte puternice, dar și cel care își aprovizionează camarazii cu muniție și instalează apă-





rarea necesară menținerii unei poziții. În fine, comandantul este și el prezent. Ales de jucătorii echipei sale, el posedă o vedere globală asupra hărții de operațiuni și poate, grație comunicării prin satelit, să vadă preț de câteva clipe toate unitățile, să lanseze salve de rachete într-un punct precis, drone care arată adversarii pentru scurt timp membrilor echipei și, în fine, singura noutate pentru el, poate lansa șarje de plasmă care permit imobilizarea temporară a vehiculelor.

La prima vedere, această concentrație de aptitudini în numai câteva profiluri nu este implementată de dragul jucătorului, care ar prefera să aibă posibilitatea alegerii. Totuși, într-un joc bazat pe teamplay cum este **Battlefield 2142**, această alegere de gameplay fluidizează nițel lucrurile, permițându-ne să ieșim din niște situații delicate cu un squad de numai trei patru camarazi, ceea ce nu era cazul în episodul precedent. În general, nu avem de-a face cu noutăți care să rupă gura târgului, dar, exact ca în **BF2**, putem debloca upgrade-uri specifice fiecărui tip de soldat, prin realizarea de acțiuni caracteristice fiecărei clase. Astfel, un Assault specializat în medicină se poate trezi în fruntea clasamentului fără să tragă un singur foc de armă și primi astfel numeroase puncte cu care să-și deblocheze upgrade-urile. Odată atins un obiectiv, jocul ne permite să alegem între diferite upgrade-uri de bază, care sunt disponibile pentru fiecare

clasă, bonusuri ce vor fi disponibile în mod permanent în contul nostru, deci utilizabile chiar dacă schimbăm tabăra. Aparenta sărăcie de clase este astfel compensată de numeroasele upgrade-uri deblocabile: noi arme puternice, truse de medicină și muniție mai eficace, grenade de toate felurile, etc. Comandații de squad posedă, la rândul lor, item-urile proprii, cum sunt balizeze de respawn care permit membrilor squadului să se respawn-eze în locul în care au fost lansate sau grenade ofensive speciale. Mai ușor de obținut decât în **BF2**, aceste upgrade-uri sunt la fel de numeroase și adesea foarte utile (de exemplu, punctul de respawn portabil al liderului) și independente de la o clasă la alta. Dintr-o dată, acest fapt marchează nu numai o diferență netă între sărmanii debutanți ca Remus și jucătorii îmbătrâniți în **World of Warcraft** ca

Paul, dar nu încurajează schimbarea clasei în funcție de necesitățile strategice ale momentului.

Titan Quest

Titanii sunt niște imense fortărețe zburătoare, cu o putere de foc monstruoasă și care servesc drept bază principală. În acest mod, partida se desfășoară în doi timpi. În primul tempo, două

echipe trebuie să cucerească niște silozuri de rachete plasate aiurea pe hartă, aidoma punctelor în modul *Conquest*, și să le reprogrameze pe acestea ca să lanseze rachetele asupra Titanului advers. Pe măsură ce partida înaintază, aceste rachete vor șubrezi scutul Titanului, până la a-l distruge, ajungându-se astfel la faza a doua a jocului. În acest moment începe asaltul asupra Titanului: jucătorii debarcă din elicoptere sau utilizează vehiculele de transport ca să se ejecteze pe mormanul de fier. Odată pătrunși în Titanul advers, trebuie să distrugă cele patru console care permit accesul la nucleul energetic al Titanului pentru a-l arunca în aer. Dacă prima fază a modului *Titan* este foarte asemănătoare modului *Conquest*, finalurile de partidă sunt întotdeauna foarte ritmate. Odată străpuns scutul Titanului,

asistăm la asalturi desfrânate ale atacatorilor și

Battlefield Vietnam (2004)

Battlefield Vietnam a schimbat contextul jocului original, păstrând intacte principiile de bază: două echipe se confruntă pe hărți imense, făcând uz de vehicule și de clase de personaje diferite, pentru a controla puncte prețioase pe hartă și a scăde contorul tickets adverse. În Battlefield Vietnam, elicopterele, muzica, noul sistem de captură de flag a cărui durată este invers proporțională cu numărul de jucători prezenți prin preajmă, engine-ul îmbunătățit, posibilitățile de echipament variate, toate aceste features nu au făcut ca jocul să primească laurii pe care și-i dorea. Mai degrabă a fost văzut ca un simplu add-on la jocul original, căci partidele nu diferă prea mult de cele din **BF 1942**. Adevărate orgii de debarcări din elicoptere, pârjol de napalm și progrese lente prin iarba înaltă, bătăliile și-au pierdut în tranziție ceva din anvergura care dădea tot șarmul lui Battlefield 1942. E foarte adevărat, pe de altă parte, că gameplay-ul rămânea la fel de eficace și la fel de distractiv... dar nu și pentru jucătorii hardcore ai seriei. Păcat că puterea imensă de foc a M-60-ului și, într-o mai mică măsură a elicopterelor au dat nat grav varietății ansamblului.





PAC-PAC ce bine sculpă jucăria asta

la o apărare îndârjită a ocupanților. Cum, adesea, scuturile Titanului cedează în același timp, trebuie să ținem cont că timpul câștigat în apărarea propriului Titan este identic cu timpul acordat atacatorilor Titanului advers. Asistăm așadar la lungi și sângeroase asedii, până ce unul dintre Titani cedează. Senzația că ai dus la bun sfârșit o misiune de comando este foarte accentuată. Destul de obscur inițial, acest mod de joc inedit pentru serie aduce o gură de aer proaspăt jocului și dă naștere unor lupte de-a dreptul epice care cer o serioasă doză de teamplay.

Carniță de tun?

Botsii sunt tot atât de idioți, nu știu să se folosească de vehicule și sunt destul de seci ca să urce jocul pe o treaptă superioară a atmosferei de amestec coop și acte eroice

proprii multiplayer-ului între bunii și bătrânii jucători de **Battlefield**, în carne și oase. Așadar, nu avem nicio campanie single propriu-zisă, cu hărți separate (pe care trebuie să le mai și deblocăm), în momentul în care ne cade conexiunea internet. Oricum, single-ul nu a fost niciodată obiectivul lui DICE în **Battlefield**. Dincolo de penuria de noutăți în comparație cu **BF2**, **Battlefield 2142** rămâne același FPS cu o atmosferă inegalabilă. Odată ce te trezești în lupte care angrenează până la 64 jucători simultan, ești complet absorbit în infernul războiului viitorului. Purcezi încrezător spre câmpul de luptă știind că poți să întorci situația dacă îi surprinzi pe soldații care blochează un punct de vreo 10 minute; strângi din fese în momentul în care un fascicul orbital face prăpăd în jurul tău și



DUPĂ 2 STICLE DE VODCĂ fratele Emil a zburat către cer

tu trebuie să menții poziția. Exploziile, manevrele ingenioase, eroii zilei sunt ceva obișnuit în **Battlefield 2142**, la fel cum au fost în **Battlefield 2**. La toate acestea participă intens coloana sonoră, căci sunetul este excepțional: se aud mitraliere din toate părțile, impactul proiectilelor deasupra capetelor, motoarele vehiculelor... totul este făcut pentru ca jucătorul să se creadă pe un câmp de bătălie futurist.

Engine-ul grafic al lui **BF2** a fost ușor modificat și, chiar dacă nu mai impresionează ca în 2005, **BF 2142** nu apare deloc dezagrabil ochiului. Vehiculele și armele au avut parte de un relifting serios, reușit per ansamblu. Decorurile rămân însă marea decepție a jocului. Viitorul e cam tern prin ținuturile DICE. Hărțile sunt monotone, în majoritate griul și albul predomină, rareori apărând

galbenul mai plăcut al nisipului. Și decorurile sunt destul de goale, mai ales pe hărțile mari.

La aproape un an de la apariția lui **Battlefield 2**, **Battlefield 2142** nu revoluționează seria, ci reia fără jenă marile linii ale gameplay-ului acesteia. În ciuda universului futurist al titlului, controlăm în diferite moduri vehiculele pe care ni le oferă jocul, purtăm atacurile tot la fel asupra punctelor de control, iar senzațiile sunt cam aceleași; jocul rămâne însă tot atât de fun, dar asemenea prea mare cu precursorul i-ar putea îndepărta pe doritorii de nou. Din fericire a fost implementat modul *Titan* și sistemul de upgrade-uri deblocabile a evoluat, ceea ce poate reaprinde pasiunea veteranilor seriei... în așteptarea unui eventual **Battlefield 3**.

QUETZALCOETIL

cipri@pcgames.ro



Punctaj BATTLEFIELD 2142

PRODUCĂTOR	DICE
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	119,88 RON
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

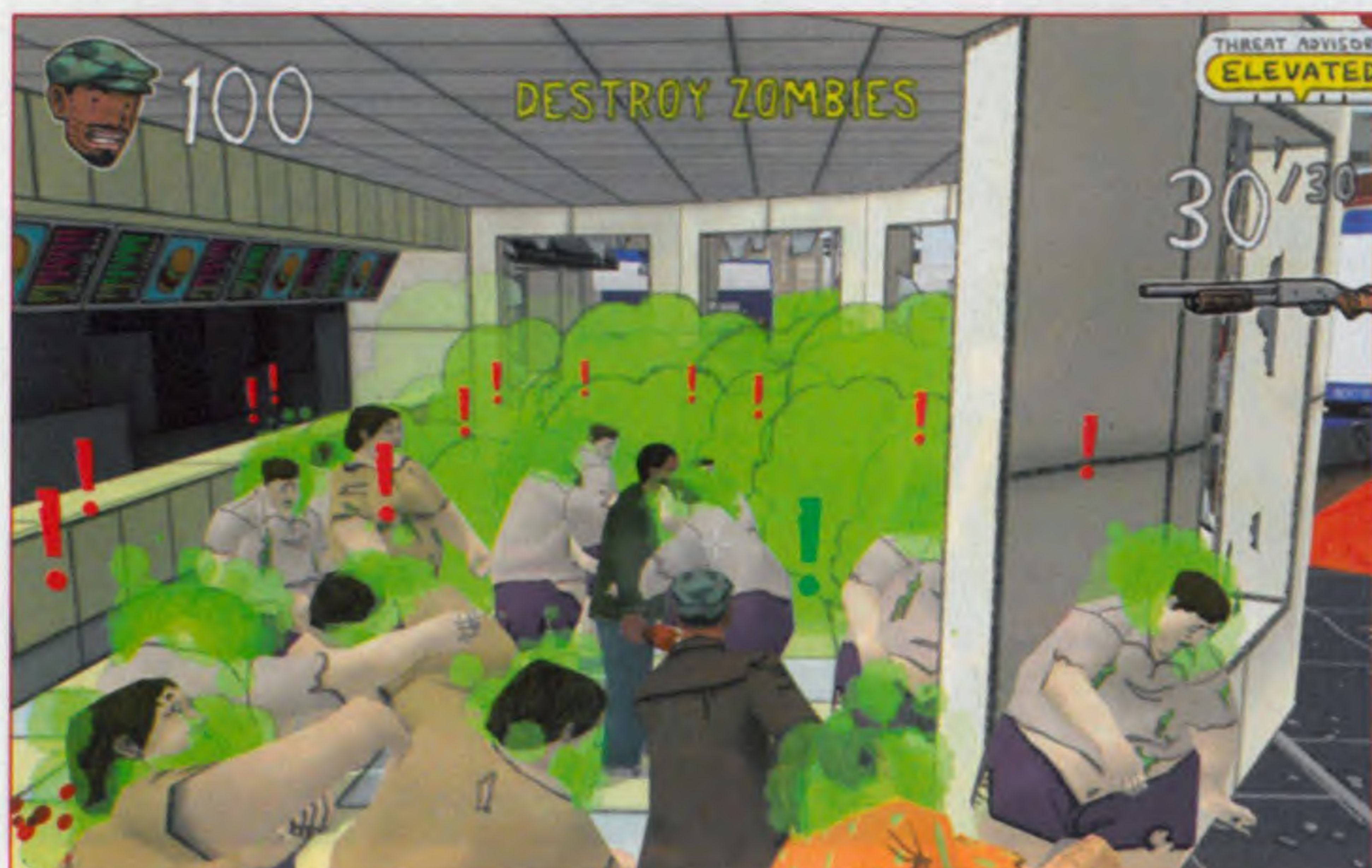
+ modul titan	- puține noutăți față de BF2
+ gameplay marca „Battlefield”	- hărți teme
+ bonusurile deblocabile	

Grafică	84%
Sunet	91%
Gameplay	85%
Atmosferă	85%

86%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,7 GHz	CPU - 3 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA BATTLEFIELD



Bad Day L.A.

Domnul Zahar Zăhărescu Limonadă mi-a șoptit la ureche că Aspyr a publicat jocul despre care am făcut un pre-view promițător. Și articolul și jocul erau promițătoare. Dar omul mi-a mai șoptit ceva: jocul acesta nu este altceva decât un produs de la secțiunea dulciuri, sortimentul rahaturi. Așa că, având acest gust inoculat în conștiință de domnul Z.Z.L., am purces la analiza de disecție și igienizare a jocului. Ceea ce a pornit de la un concept bun, adică ideea de satiră politică și socială, într-o prezentare cartoon 3D, ce părea foarte potrivită pentru a îmbrăca cu căldură acest concept, a ajuns să fie doar... căldură. Din aceea pe care o degajă gazele fâșâitoare care poluează tot mai mult industria

gaming-ului.

Anthony Williams un homeless nici prea negru, dar deloc alb, devine erou fără voie în cea mai dezastruoasă zi a Los Angeles-ului. În aceeași zi, orașul este atacat biologic, lovit de o ploaie de meteoriți, teroriștilor tocmai le reușesc toate atentatele, tsunami lovește cartierele de pe coastă, iar invazia militară mexicană este în plină desfășurare. Locuitorii devin zombies ca urmare a infecției de la bombele biologice. Celelalte dezaastre naturale și nenaturale mai descoperiți-le și voi, dacă aveți înclinație către așa ceva. De la această poveste, pornește dezastrul jocului. Gameplay-ul este incoerent, AI-ul mulțimii de adversari este aproape inexistent. Eu înțeleg că sunt americani și pe

deasupra satirizați, dar chiar așa de lemn dom'le?! Jocul este repetitiv și, chiar dacă joci cu cheia de la cric sau cu shot-gun-ul, ai de rezolvat cam aceleași treburi. Omori cetățenii zombie, salvezi banda-jând sau stingând cu extingtorul cetățenii răniți sau aflați în flăcări etc. Dacă faci greșeala să treci de partea întunecată a „Forței”, cetățenii buni ai orașului se crizează foarte rapid și, lezați în orgoliu, sentimente și prin alte părți sensibile ale trupului încearcă rapid să te linșeze ajutați de polițiști. Până și scenele grafice încep să semene parcă la un moment dat.

Umorul satiric se reduce la câteva trimiteri directe la rasism și prea puțină politică, dar gesturile și replicile au o vulgaritate gratuită. Personajul Beverly se vrea o

satiră la viața mondenă a bogătașilor (Beverly Hills, aaaaa). Mai avem și un mexican amnezic, drujbist de meserie, băiețelul cu voma ce te face zombie și sergentul jovial, crud și tembel, fără două degete la unica mână rămasă. Țștia ar fi cică emblematici! Mă rog! Tipul de umor seamănă de departe cu stilul MTV, dar de foarte departe (pentru a nu-i supăra pe cei de la MTV).

Eh! Probleme mai sunt destule, dar concluzia clară e că, o idee genială se poate transforma într-un mare rahat, vorba domnului Zahar Zăhărescu Limonadă. Deci îl recomand doar amatorilor de „dulciuri cancerigene”.

LEBĂDA WIENEZĂ

marius@pcgames.ro

Punctaj BAD DAY L.A.

PRODUCĂTOR Enlight Software
PUBLISHER Aspyr
OFERTANT -
PREȚ cca. 45 euro
VÂRSTĂ de la 16 ani



PRO & CONTRA

conceptul de start
- repetitiv
- monoton
- vulgar
- nonsens

Grafică 74%
Sunet 65%
Gameplay 35%
Atmosferă 40%

43%

NECESAR
CPU - 1,8 GHz
Video - 64 MB
RAM - 256 MB

RECOMANDAT
CPU - 2,8 GHz
Video - 128 MB
RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RESERVOIR DOGS, GTA: SAN ANDREAS





Sam & Max: Culture Shock

Astăzi din păcate nu prea mai ies jocuri de aventură haioase, construite în primul rând pe umor. **Absența jocurilor semnate LucasArts se vrea compensată de reînvierea seriei Sam & Max de către Telltale Studios.**

LucasArts a fost cunoscut pentru o lungă perioadă de timp, nu doar datorită *Star Wars*, ci și datorită jocurilor de aventură pe care le-a realizat. *Day of The Tentacle*, *Grim Fandango* sau *Monkey Island* sunt doar câteva titluri care să ne amintească de o epocă glorioasă, dar demult apusă. În urmă cu 13 ani a apărut un joculeț care a devenit unul dintre cele mai populare titluri adventure ale perioadei, *Sam & Max*.

Cu ceva timp în urmă a fost vorba de reînvierea celor doi protagoniști, întregul eveniment transformându-se într-un adevărat fiasco. LucasArts ba anunța, ba nega, ba confirma, ba anula. În cele din urmă, proiectul a ajuns la cei de la Telltale Games și uite că a apărut rodul muncii lor – sau mai bine zis prima gustare...

Noul *Sam & Max* va apărea în formatul episodic de care se bucură din ce în ce mai multe jocuri (vezi *SiN* sau *Half-Life 2*). Primul

sezon din aventurile copoiului și iepurelui nebun va conține șase episoade, fiecare episod având câte 3-4 ore de joc. Chiar dacă este cam puțin, ne putem consola cu gândul că episoadele vor apărea totuși într-un ritm mai alert.

Noile aventuri ne duc undeva în anii '70, *Culture Shock* urmărind îndeaproape structura jocului original, oferind însă o poveste complet nouă. Întregul joc se bazează pe poante absurde și totuși deosebit de distractive. În primul episod, echipei de detectivi privați îi revine sarcina de a opri răspândirea unui val de hipnoze malefice pornite de către Brady Culture. Pentru a îndeplini sarcina va trebui să rezolvi fiecare puzzle, cât de mic, folosind obiectele care te înconjoară. E bine să fii atent la tot ce se întâmplă în jurul tău, deoarece soluția și sfaturile pot să vină din cele mai neașteptate locuri: câteodată de la televizor, alteori din dialogurile lui Sam cu Max. Nu ți se dă mură-n gură

rezolvarea, dar jocul conține nenumărate aluzii la tot ce ar trebui să faci.

Producătorii au încercat să refolosească cât mai multe elemente ale jocului original pentru a-i păstra atmosfera inconfundabilă. O primă surpriză plăcută este reîntâlnirea vechilor ritmuri de jazz care te acompaniază la fiecare pas. În era graficii 3D, oricât de mult și-ar fi dorit unii, nu se putea păstra grafica 2D. Producătorii au reușit să făurească un engine grafic simpatic, fără prea multe cerințe, care se potrivește cu lumea de desen animat a jocului. Controlul a fost simplificat, cam prea mult pentru gusturile unui jucător hardcore. Lipsesc multiplele posibilități de interacțiune când puteai să te uiți, să iei în mână și să folosești diferitele obiecte. Acum fiecare obiect din jur îndeplinește o funcție specifică, ce este activată printr-un singur clic de mouse.

Culture Shock chiar dacă este foarte scurt, este foarte intens și bine realizat, poantele ținându-se lanț. Dacă și celelalte episoade vor fi la fel de reușite, cele 18-20 ore de joc cumulate vor fi un adevărat deliciu.

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro

Punctaj SAM&MAX: CS

PRODUCĂTOR	Telltale Games
PUBLISHER	Telltale Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 6 euro
VÂRSTĂ	fără limită



PRO & CONTRA

- + poante originale și absurde
- + muzica originalului
- prea scurt
- control mult prea simplificat

Grafică	83%
Sunet	90%
Gameplay	82%
Atmosferă	89%

86%

NECESAR

CPU	- 800 MHz
Video	- 32 MB
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT

CPU	- 1.5 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GRIM FANDANGO, BONE





Garfield 2

Sunt un fan înrăit al celui mai egoist și mai mitocan motan din lume. Chiar dacă nimeni nu ar vrea un asemenea animal de casă, Garfield are un șarm unic și irezistibil. BD-urile lui Jim Davis și desenele animate care l-au avut în centru pe ghemotocul cu blană portocalie supradimensionat au fost geniale. De film și de jocuri am încercat însă să mă țin cât mai departe, pentru a nu-mi ruina iluzia pe care mi-am făcut-o despre acest motan care a cucerit lumea. Odată cu apariția celui de-al doi-

lea film a fost inevitabilă și apariția unui joc care, pe baza premise-lor, îmi dădea motive de optimism. **Garfield 2** are la bază evenimentele din "A Tail of Two Kitties", dovedindu-se a fi un joc simpatic, dar pe alocuri puțin cam dificil pentru categoria de vârstă căruia i se adresează (copii).

Povestea începe cu separarea lui Garfield de stăpânul său John, în drum spre Londra. Bagajele în care protagonistul a găsit ascunziș și cele în care călătorea un alt motan de viță nobilă englezească, au fost amestecate, la fel și anima-

lele. Osul domnesc britanic ajunge în locul lui Garfield, cel din urmă ajungând să se bucure de o viață fără griji. Castelul pe care îl ia în stăpânire eroul nostru este mult râvnit de către maleficul Dargis. Garfield adună animalele casei și pornește o revoluție mai ceva ca a lui Che Guevara.

Tutorialul este scurt și la obiect. Doar e vorba de un jump and run (astăzi i se spune și acestui gen action-adventure). După distrugerea grădinii, urmează răscolirea castelului în cadrul vânătorii de lasagna. Gameplay-ul se bazează în marea sa majoritate pe misiuni simple grupate în jurul eliberării animalelor prizoniere. Oponenții care încearcă să-ți zădărnicească eforturile sunt alte animale mai puțin simpatice, precum păianjenii sau broaștele. După terminarea unei misiuni, ți se deschide calea spre o alta. Majoritatea acestora sunt aproape identice, variind doar nivelul de dificultate. Mini-jocurile sunt simpatice, dar câteodată prea dificile pentru ăla micu'. La fel ca titlurile genului, și **Garfield 2** încorporează elementele de gameplay clasice: explorare, puzzle-uri și provocări de îndemânare. Distracția oferită de joc este amplificată și de perspec-

Punctaj GARFIELD 2

PRODUCĂTOR	Asobo Studio
PUBLISHER	Game Factory
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă



PRO & CONTRA

+ gameplay distractiv	- prea dificil pentru cei mici
+ poante simpatice	- linear

Grafică	77%
Sunet	73%
Gameplay	71%
Atmosferă	74%

74%

NECESAR

CPU	- 1 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT

CPU	- 1.5 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: GARFIELD

tiva joasă care corespunde cu talia lui Garfield. Linearitatea și mai ales controlul însă reduc enorm din distracție. Grafica este drăguță, personajele fiind bine animate. Castelul și celelalte locații au fost redată detaliat, cu mențiunea că uneori sunt prea întunecate.

Garfield 2 este destul de dificil pentru copii, dar prea copilăros și ușor pentru maturi, mai ales din cauza controlului, care poate fi înlesnit prin folosirea unui gamepad. Jocul este recomandat fanilor, oferind distracție pe termen scurt.

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro



Neverwinter Nights 2

O odraslă de zeu, una de demon, un dwarf și un paladin trec pragul unei cârciumi rău famate... **Nu, nu urmează o glumă prăfuită, ci zăngănitul săbiilor, sunetul capetelor care se ciocnesc de tejghea, vâjăitul pumnalelor care zboară prin încăpere, murmurul unei formule magice și apoi vocea piticului care întrerupe liniștea instaurată cerând încă o rundă de licori.** Bine ai venit din nou în lumea AD&D!





Acum câțiva ani **Dungeons and Dragons** a devenit similar cu roleplaying-ul pe calculator. Datorită unor jocuri ca **Baldur's Gate** sau **Icewind Dale**, BioWare și Black Isle nu doar și-au clădit un renume, ci au popularizat RPG-urile fără să facă compromisuri prea dureroase față de versiunea pen and paper. Primul **Neverwinter Nights** apărut în 2002 (din păcate fără colaborarea lui Black Isle) a încercat să readucă în atenție sistemul de reguli uitat într-un colț printre fire de păianjen, ușurând sarcina jucătorilor și adăugând o a treia dimensiune. În pofida editorului genial și multiplelor posibilități online, mulți jucători vechi au strâmbat din nas spunând că lipsește câte ceva din gameplay-ul nou. După patru ani, vine continuarea cu o grafică îmbunătățită, cu AD&D 3.5 și cu o nouă echipă producătoare responsabilă printre altele de realizarea lui **Star Wars: Knights of the Old Republic II**.

Moștenire familială

Cu succesul răsunător al lui **Oblivion** și prăbușirea spectaculoasă a lui **Gothic 3**, **Neverwinter Nights 2** a stârnit și mai mult curiozitatea fanilor. Sarcina producătorilor de a se ridica la nivelul așteptărilor nu a fost una deloc ușoară. Pentru a îmbunătăți continuarea, designerii s-au folosit atât de idei noi cât și de importuri de inspirație de pe alte tărâmuri. Cea mai mare schimbare adusă

jocului este implementarea party-ului controlabil de jucător (o caracteristică a jocurilor AD&D mai vechi). Însă, spre deosebire de marii clasici și continuând tradiția **KotOR**, nu poți alege din mai mulți luptători sau magicieni, în funcție de aliniamentul sau scopurile pe care le urmăresc aceștia. Pe parcursul aventurii tale vei întâlni un număr impresionant de personaje care ți se vor alătura, aproape din fiecare clasă câte unul. Chiar dacă multe dintre aceste personaje sunt construite pe baza unor stereotipuri (pitic etern însetat și etern certăreț, pui de demon cleptoman și vrăjit de bogății), personalitatea lor este bine conturată și joacă un rol important în gameplay. În funcție de deciziile pe care le vei lua, le vei câștiga încrederea sau dimpotrivă vei scădea în ochii lor. Personalitatea companiilor tăi se manifestă în timpul dialogurilor și cutscenes care marchează momentele mai importante. În rest, fiecare personaj intră sub controlul tău total, cu inventar și cu skill-uri cu tot. Numărul de membri pe care-l poți avea în party simultan va crește odată cu înaintarea în joc, dar niciodată nu vei putea lua cu tine toate NPC-urile care îți stau la dispoziție.



CASTEL, DULCE CASĂ Jițul regal rămâne din păcate doar un accesoriu estetic



MORMANELE DE BOGĂȚII Contribuie la atmosferă, fără a avea un rol practic

☞ **DIN PIATRĂ** Să mai zici că dwarfii nu sunt grei de cap...



MOȘIER RESPECTABIL În joc nu te ocupi doar de o casă, ci de un întreg castel ☞



Sistemul este asemănător cu cel văzut în **KotOR**: înainte să pleci în misiune îți alegi companionii cu care vrei să lupți cot la cot, ceilalți rămânând la căldura șemineului, așteptându-ți reîntoarcerea. De cei pe care-i iei mai des cu tine te apropii mai mult, aflându-le secretele și aspirațiile, putând să-i ajuți să-și repună viața pe direcția dorită. Chiar dacă acest lucru conferă o rejucabilitate sporită, gameplay-ul din **Neverwinter Nights 2** seamănă foarte mult la gust cu CRPG-urile D&D din trecut.

Povestea - inima jocului

În ultima vreme se pune un accent din ce în ce mai mare pe



COMPANIE ALEASĂ Configurația party-ului depinde numai de tine ☞



☞ **NU EȘTI URÂT** Ai doar mici deficiențe la capitolul îngrijirea tenului

lupte și pe dezvoltarea personajului (un efect secundar al răspândirii MMO-urilor cu al lor PvP) și din ce în ce mai puțin pe poveste. Foarte mulți jucători pierd din vedere esența unui role playing game, văzând doar acțiunea din el. Obsidian a încercat să împace și hack-uitorul și dungeon master-ul, oferind o poveste stufoasă susținută de cantități considerabile de confruntări armate. Evenimentele încep în West Harbor, în ținutul denumit The Mere, o zonă evitată până acum de jocurile video D&D. Tutorialul propriu zis este destul de scurt (o festivitate de mici proporții, cu gust medieval), evenimentele

păstrează însă un caracter introductiv până ce ajungi în orașul Neverwinter. Să ajungi în oraș cu misteriosul shard care ți-a fost încredințat de tatăl tău vitreg cu o inimă caldă ca o piatră funerară, nu este o sarcină foarte ușoară. Abia în Neverwinter începe să se desfășoare cu adevărat firul epic. Asemănător marelui clasic, **Baldur's Gate**, ești pus în diferite situații în care alegerea ta determină evoluția jocului. Odată cu dezvăluirea identității diferiților tăi adversari, ți se oferă și mai multe cărări care duc spre atingerea scopului tău. De exemplu, nici nu ai ajuns bine în portul din Neverwinter că deja trebuie să alegi

D&D 3.5

La baza noului **NWN**, stă vestitul sistem **Dungeons & Dragons 3.5**. Această ultimă versiune a setului de reguli a apărut în iulie 2003 și este cunoscută și sub denumirea de Revised 3rd Edition sau D&D3.5. Istoria sistemului se întinde înapoi până în 1974 când a apărut primul **Dungeons & Dragons**, acesta fiind urmat în 1978 de primul **Advanced Dungeons & Dragons**. Pentru a elimina orice confuzie între **D&D** și **AD&D**, în 2000 termenul de advanced a fost eliminat din denumire, regulile fiind definitivare sub denumirea originală. Diferențele dintre versiuni afectează nenumărate aspecte ale jocului, începând de la crearea personajului, evoluția acestuia, desfășurarea luptelor și modul de câștigare a punctelor de experiență. Pentru a afla mai multe detalii vizitați pagina oficială www.wizards.com.



dacă să lupți de partea legii sau să urmezi căile mai bănoase ale bandiților. Firul epic este unul țesut deosebit de dens, despre care trebuie spus că rămâne la fel de interesant pe întreg parcursul jocului. Cursul evenimentelor este în mare măsură rezultatul dialogurilor purtate. O charismă ridicată sau niște abilități diplomatice pot face minuni când vine vorba de obținerea de informații, la fel ca intimidarea sau bluff-ul. Posibilitățile multiple de dialog dau profunzime părții de roleplay, permițând definirea personajului tău nu doar prin abilitățile și skill-urile alese, ci și prin comportamentul său. Modificarea alinamentului moral și etic îți pot deschide calea și spre anumite prestige class-uri. De exemplu, un paladin care abuzează de puterea și abilitățile sale se poate trezi foarte ușor ca blackguard, nepuțând să evolueze ca paladin până nu-și remediază alinamentul. O îmbunătățire adusă de producători este adăugarea sunetului la toate dialogurile importante.

Actorii au făcut o muncă excelentă, adesea provocându-ți râsete în hohote și scăpându-te de obosețoarele lecturi ale liniilor de dialog. Am spus deja că aceste dialoguri modifică influența pe care o ai asupra membrilor party-ului tău, în situații extreme trezindu-te fără ei. Câteva dintre personajele întâlnite îți oferă și diferite side quest-uri incitante care pot fi investigate sau ignorate. E bine de știut însă că rezolvarea problemelor personale ale companionilor tăi pot spori numărul de alternative prin care să rezolvi firul epic principal.

Moșier dual class

Dacă nu te grăbești foarte mult cu jocul sau te obosește vânătoarea continuă a firului epic principal, te poți delecta lungind plăcerea cu quest-urile secundare care se află din belșug în joc. Sarcinile tale se diversifică mai mult când intri în posesia unei întregi cetăți împreună cu pământurile dimprejur. Obținerea moșiei este o parte a desfășurării poveștii prin-

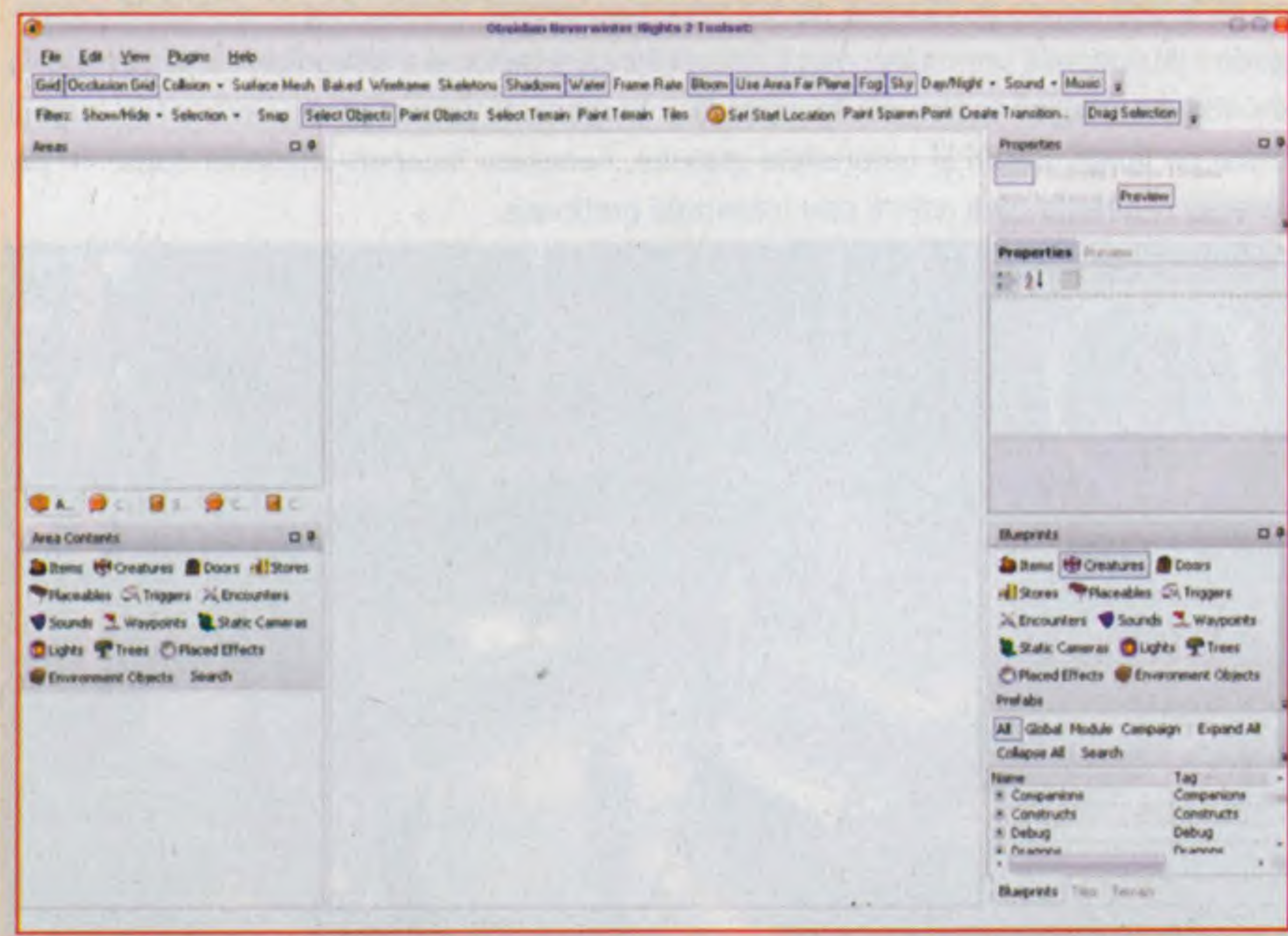
Ghilda meșteșugarilor liberi salută workbench-urile

O influență vădită a MMORPG-urilor actuale și a sistemului din *The Elder Scrolls* este introducerea sistemului de crafting, *NWN 2* fiind primul joc AD&D în care apare posibilitatea creării de obiecte. Această activitate a fost împărțită în trei categorii: armor crafting, weapon crafting și enchanting. Realizarea acestora diferă foarte de mult de bazele creării de opțiuni întâlnite în *Hordes of the Underdark*. Investind în skill-urile corespunzătoare, dacă ai șablonul și materialele necesare, mai ai nevoie doar de o bancă de lucru ca să te poți apuca de făurirea de noi arme sau armuri. Enchanting-ul reprezintă o categorie mai specială permițând atât îmbunătățirea armelor și a armurilor, cât și fabricarea de obiecte magice (wand-uri de exemplu). În afară de trainer-ul din Fort Locke, care-ți oferă pe lângă sfaturi și ustensilele gratuite, necesare începerii meseriei dorite, în joc găsești și diferite cărți care-ți dau informații prețioase.



Aurora îmbunătățită

Majoritatea jocurilor din ultima vreme oferă niște unelte cu care cei talentați sau pasionați pot să-și creeze conținutul propriu. Toolset-ul din **NWN 2** este însă deosebit de evoluat. Cel mai bun exemplu este faptul că Obsidian a dezvoltat cu ajutorul lui jocul. Cel mai mare avantaj al acestui toolset este însă faptul că îl pot folosi și cei care „nu le au” cu limbaje extraterestre precum assembly. Tutorialul inclus are o descriere detaliată despre toate elementele noi, împărțită în două secțiuni: crearea lumii și crearea obiectelor. Datorită noului sistem care permite crearea de plugin-uri, asemănătoare cu cele din Photoshop, munca cu acest nou editor devine mai ușoară.



STOP CADRU Fără funcția de pauză luptele pot deveni haotice



CĂLĂTORII Chiar și cu noua hartă simplificată, se simte lipsa teleportării

cipale, însă îți deschide calea spre nenumărate sarcini secundare, nevăzute încă în alte RPG-uri. Ca moșier cu două clase, niscăiva XP și o pungă plină cu galbeni, trebuie să te ocupi de reparațiile castelului și ale clădirilor adiacente, poți angaja negustori transformându-ți fortăreața într-un mic centru comercial (propriu și personal), poți impune taxe fermierilor în schimbul consolidării terenurilor din jur și poți iniția prospekturi în cariera nu tocmai ușoară de aventurier. Multe dintre NPC-urile care la prima vedere nu au un nici un rol își dezvăluie importanța abia atunci când obții castelul. Printre acestea se numără inevitabilul și indubitabilul Deekin care apare acum în rolul unui comerciant, respectiv un blade golem și un păianjen ce locuiește pivnițele fortăreței tale.

Spada tocită vs. orcii de serviciu

Chiar dacă există o atât de mare varietate, nu lipsesc nici donjoanele întunecate care așteaptă aventurierii neștiutori cu capcane perfide și locuri de veci gata pregătite. Har Domnului, luptele nu mai sunt chiar un hack continuu, posibilitatea controlării membrilor party-ului oferindu-ți anumite posibilități tactice. Planificarea confruntărilor sau oprirea timpului în loc permite manevrarea rogue-ului în poziții confortabile pentru câte un sneak attack; de asemenea, oferă destul timp ca warrior-ul să poată atrage atenția oponentilor prin tachi-nări, în timp ce druzii, sorcerers și wizards își mormăie formulele magice protectoare. Ajungând la nivelul 10, vei putea alege dintr-o sumedenie de posibilități de luptă influențate și de configurarea party-ului tău. AI-ul nu este însă cel mai forte punct al jocului. De multe ori se va întâmpla ca el să dispară fără urmă din companiunii tăi, transformându-i pe aceștia în turiști care stau și admiră peisajul. Uneori ei nu te vor mai urma, o vor lua pe căi nebănuite, dând dovadă de un pathfinding idiot,

sau vor urmări cu un calm zen cum ești masacrat. Oponentii nu sunt foarte deștepți sau foarte dificili, mai suferă și ei din cauza aceleiași lipse de inteligență, dar per ansamblu putem spune că suntem mult mai mulțumiți de ei decât de colegii de breaslă. Singura problemă e că nivelul lor de dificultate nu e tocmai echilibrat, unii boși fiind prea puternici pentru nivelul lor, alții prea slabi.

Adversarii despicăți de o lovitură sănătoasă de two handed sword sau prăjiți de un val de electricitate lasă în urma lor toate bunurile materiale. Din fericire, inventarul este la fel de încăpător ca în primul episod. Din cauza cantității mari de obiecte din joc, chiar și așa vei avea probleme cu spațiul. Problema majoră rămâne limita de greutate, sloturi existând destule. Mulți dintre cei care s-au obișnuit cu CRPG-urile sau MMORPG-urile moderne s-au plâns de lipsa unui sistem de inventar global, adevărul este însă că din acest punct de vedere jocul urmează îndeaproape tradiția AD&D. Singurul minus care poate fi amintit este „pierderea” timpului cu distribuirea obiectelor când vine vorba de reorganizarea party-ului. O problemă mult mai mare este însă lipsa unei modalități de a te teleporta înapoi la baza ta de operațiuni (scroll of town portal, magic rune sau orice altceva).

Nu lipsește însă jungla opțiunilor când vine vorba de crearea personajului principal. Bazându-se pe AD&D 3.5, **NWN 2** oferă 16 rase, 12 clase de bază și 17 prestige class, respectiv zeci de zeități. Alături de nenumăratele skill-uri, feats și treats, respectiv de sistemul care permite o desăvârșită personalizare a aspectului avaturlui tău, acest joc se poate mândri cu unul dintre cele mai complexe sisteme de creare a personajului. Oricum ți-ai configura însă personajul, în marea majoritate a cazurilor luptele nu ridică nici un fel de problemă. În afară de cazul în care ai setat nivelul de dificultate la maximum, sunt de ajuns



câteva vrăji mai puternice cu efect pe arie pentru a reduce la tăcere nemulțumii din jur.

Bugbears și alte bug-uri

Anterior amintitul joc de voci al actorilor este completat de o coloană sonoră orchestrală. Ritmatele melodii care însoțesc bătăliile sunt alternate cu piese liniștitoare, care radiază calm, respectiv muzici pline de jale care marchează momentele tragice ale povestirii. Efectele de sunet sunt garantate, urletele oponentilor, zgomotul vrăjilor și clăntănitul armelor desăvârșind scenele de luptă. Singurul minus al capitolului audio este repertoriul redus de fraze al personajelor în momentul primirii unor comenzi.

Controlul satisface toate exigențele, producătorii incluzând mai multe moduri de dirijare a personajelor. Nici camera nu-ți stă în cale, controlul permițând alegerea ușoară a unui unghi din care să ai perspectiva dorită.

Un minus foarte mare apare însă când vine vorba de hartă: pe lângă faptul că acestea sunt de dimensiuni reduse, producătorii ne-au luat și fericirea explorării libere. În NWN 2 evenimentele se petrec în puncte clar definite pe hartă, jucătorul sărind dintr-o locație în cealaltă, neavând posibilitatea de a explora liber pădurile și văile din joc. Fiecare locație e o mini instanță, asemănătoare cu MMO-urile de azi.

Nici mărimea hărților și nici îmbunătățirile engine-ului grafic nu explică însă creșterea spectaculoasă a poftii de hardware. Modele personajelor nu sunt deloc spectaculoase (adesea par neglijate) și chiar design-ul monștrilor și a armurilor este detaliat, tot nu putem răspunde la întrebarea de ce are nevoie NWN 2 de atâta putere de calcul. Scenele se construiesc cam din aceleași elemente, dând un rezultat plictisitor. Până și orașul în sine arată tern, mai ales din cauza design-ului pătrășos de clădiri și a interioarelor care se repetă la nesfârșit. În schimb, vrăjile arată spectaculos fiind cele mai atractive părți ale engine-ului grafic. Fără vrăji, NWN 2 nu se ridică cu mai nimic deasupra unui joc mediocru, dar mănâncă de cel puțin trei ori mai multe resurse.

I-am iertat toate aceste defecte dacă jocul nu ar avea nenumărate bug-uri. La fiecare pas, chiar! Și nu vorbim de erori mici care diminuează plăcerea de joc, ci de erori grosolane care fac imposibilă continuarea jocului. Printre, aceste se numără load-urile greșite (se întâmplă să te trezești într-o cu totul altă zonă decât destinația), oprirea bruscă a AI-ului companionilor, neapariția dialogurilor cruciale sau pathfinding-ul catastrofal. De multe ori a fost nevoie de nenumărate reload-uri doar să apară cutscene, ori să apară load-ul bun, ori să nu se

suprapună mai multe cutscenes în același timp. Nu știu ce au făcut betatesterii acestui joc, dar sigur nu și-au făcut datoria.

Și totuși chiar, cu atâtea minusuri **Neverwinter Nights 2** e fermecător. Obsidian a reușit să făurească un RPG lung, complex și incitant care echilibrează destul

Punctaj NWN2

PRODUCĂTOR	Obsidian Ent.
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	120 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

+	peste 50 ore de joc	-	cerințe de sistem nejustificate
+	fir epic bogat	-	un finalaj jenant
+	reprezentare autentică de AD&D		

Grafică	86%
Sunet	88%
Gameplay	87%
Atmosferă	89%
Multiplayer	89%

88%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2,4 GHz	CPU - 3 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
KOTOR, POOL OF RADIANCE

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro

Curățăm pivnița lu' bunicu'

În afară de îndelungatele ore necesare parcurgerii campaniei singleplayer, **Neverwinter Nights 2** oferă distracție și în multiplayer. Dacă ai conexiune la Internet poți să-ți creezi propria ta cameră pe serverele oficiale, să o protejezi cu parolă și să îți inviți prietenii să parcurgeți din nou jocul în modul **cooperativ**. În acest caz, poți să te folosești de personaje salvate în timpul campaniei singleplayer sau poți să creezi unele noi, special pentru sesiunile online. A fost îmbunătățit și toolset-ul alăturat jocului, astfel nu va trece mult timp până vor apărea primele MOD-uri create de fani. Asemenea primei părți, aceste noi module vor putea fi încărcate pe serverele **NWN 2**, putând să beneficieze de ele întreaga comunitate de jucători.

BIOWARE COMMUNITY LOGIN

BioWare Community Name:

Enter Password:

☒ Remember Password

With *Neverwinter Nights 2*, you can use your original *Neverwinter Nights* account information. If you have not set up an account or would like to set up a new one, click **Create New Account**. Having a valid BioWare Community Account will give you access to the Official *Neverwinter Nights 2* forums at:

<http://nwn2forums.bioware.com>

Additional account settings and features
http://nwn2forums.bioware.com/my_account/

Login help
<http://nwn2forums.bioware.com/login/retrieve.html>

BIOWARE COMMUNITY

ATARI

OBSIDIAN

CREATE NEW ACCOUNT

SIGN IN

CANCEL



Producător: Bioware Publisher: Atari Termen: 16 iunie 2002

Neverwinter Nights

respectate titluri din istoria RPG-ului. **Baldur's Gate, Neverwinter Nights...** Ce mai, toate acestea, puse cap la cap, ne oferă sute și sute de ore de gameplay, un univers în continuă dezvoltare, cu intrigile sale, cu alianțele și adversarii săi, un ținut mereu zdruncinat de războaie. NWN a fost și este un titlu controversat. Ideea de bază a unui RPG constă în dezvoltarea unui party, însă Bioware a riscat, renunțând aproape definitiv la acest concept, în favoarea

unui gameplay ceva mai... solitar. În momentul apariției, jocul oferea o grafică de ultimă generație, prin intermediul engine-ului Aurora, un level cap de 20, o poveste interesantă și plină de răsturnări de situație și, probabil elementul care ia conferit titlului eternă rejucabilitate, un toolset prin intermediul căruia jucătorii își puteau crea propriile module, propriile aventuri, pe care ulterior să le pună la dispoziția pasionaților.

Când vorbim de Bioware, vorbim de **Dungeons and Dragons** prin excelență.

Cot la cot cu cei de la Black Isle, aceștia au dat lumii gaming-ului unele dintre cele mai titrate și mai

Producător: Bioware Publisher: Atari Termen: 17 iunie 2003

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

La un an de la apariția lui NWN 2, Bioware a decis să dăruiască întregii comunități RPG-iste un prim add-on. Chiar dacă acesta nu este, nici pe departe, cel mai epic titlu care să fi ieșit pe porțile titrului producător, **Shadows of Undrentide** aducea o serie nouă de îmbunătățiri, o poveste despre care mulți au zis că o

depășește pe cea din jocul original, precum și primele semne ale management-ului mercenarilor. Din păcate, durata destul de scurtă a campaniei singleplayer, precum și linearitatea acesteia dusă la extrem, au făcut din acest expansion doar o bază tehnică, prin intermediul căreia toolset-ul jocului era îmbunătățit cu noi elemente. Tot răul spre bine, însă,



deoarece sub-cultura multiplayer NWN intrase într-un oarecare declin și avea mare nevoie de o

gură proaspătă de aer. Ceea ce s-a și întâmplat, de altfel.

Producător: Bioware Publisher: Atari Termen: 2 decembrie 2003

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

nari care te pot însoți pe parcursul aventurilor, continuând, de asemenea, să îmbunătățească micromanagementul acestora. Apar primele elemente de interacțiune între tine și camarazii tăi de arme, interacțiune, până acum, redusă la un simplu sidequest în primul NWN, iar introducerea unui nou level maxim a scos la iveală o multitudine de skill-uri noi, abilități noi, precum și prestige classes noi. Customizarea personajului devine din ce în

ce mai interesantă, cu noi posibilități de multiclassing avansat, pentru a obține exact combinația dorită. De asemenea, odată cu schimbările radicale de gameplay, au apărut și evidentele modificări în structura toolset-ului, ce oferă din ce în ce mai multe posibilități modder-ilor, suficient ca aceștia să-și umple timpul până la recenta apariție a lui NWN 2.



Prin intermediul lui **Hordes of the Underdark**, Bioware a introdus conceptul de "epic", ridicând level cap-ul până la un amețitor 40,

introducând un sistem de combat pe măsură, susținut de o poveste palpitantă și o ciurdă de monștri infernali. De asemenea, producătorii au mărit numărul de merce-

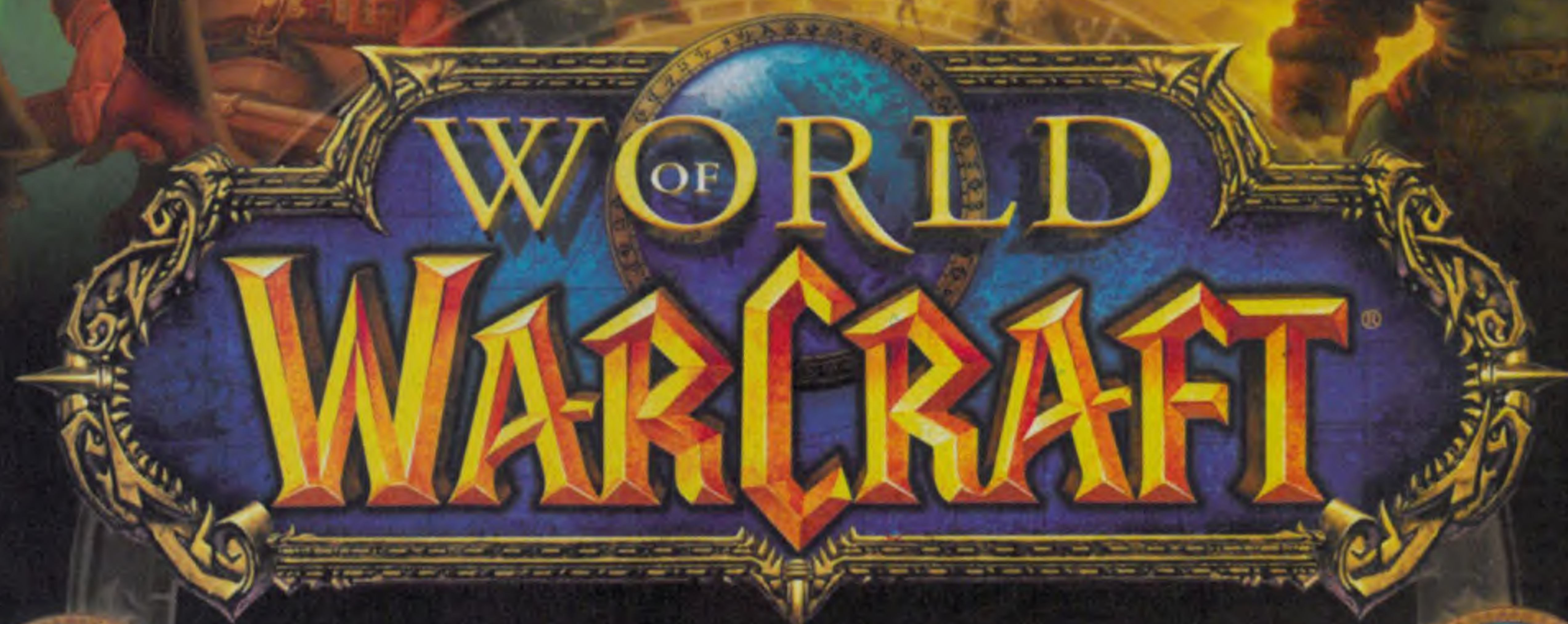
ETILIBRATU'

paul@pcgames.ro

PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

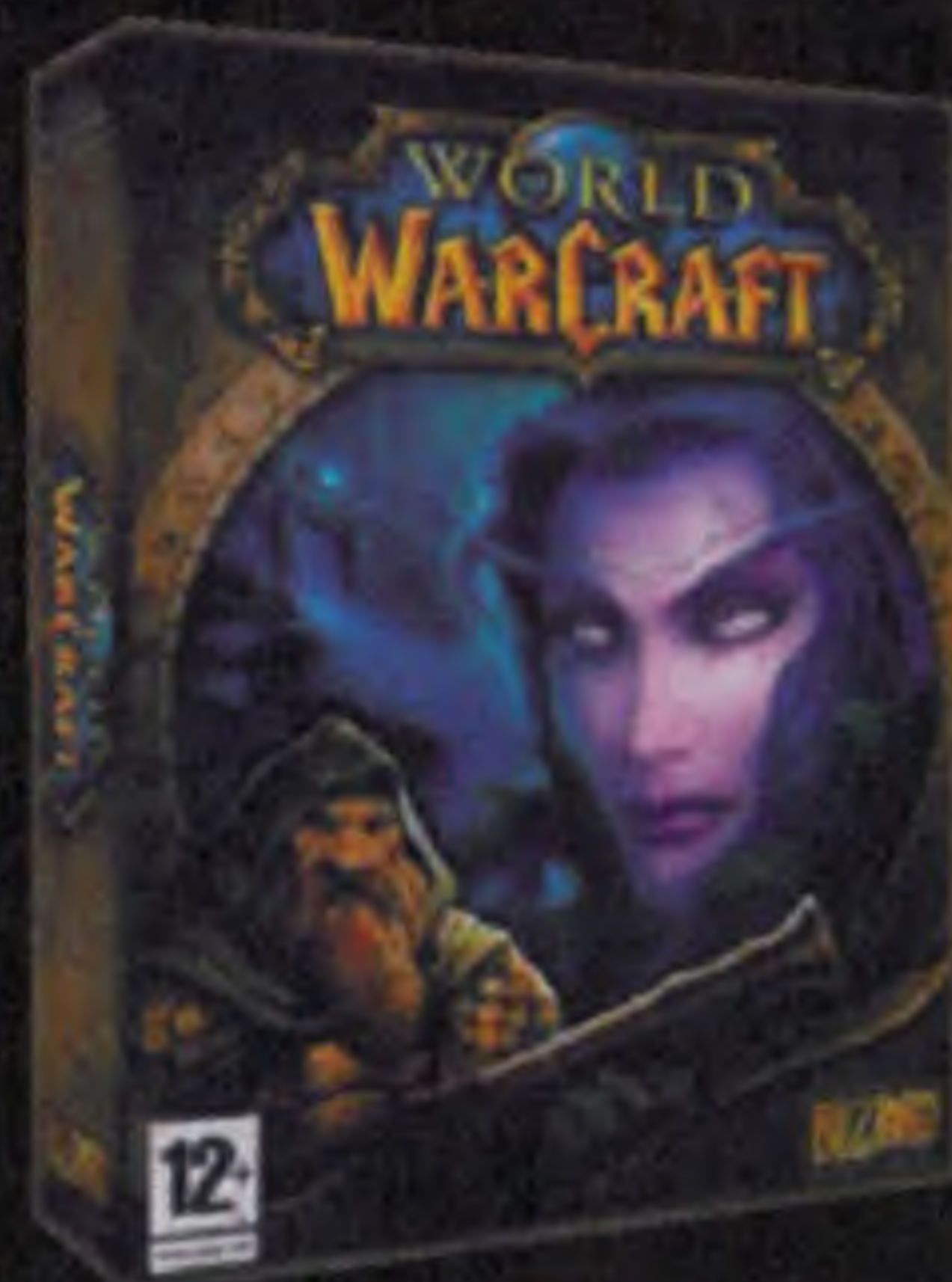
ACUM LA
SUPER PREȚ!

89,9_{RON}



1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*Informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.


Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Guild Wars: Nightfall

Lupta dintre World of Warcraft și Guild Wars devine din ce în ce mai ascutită. În timp ce **Burning Crusade** a fost amânat până în ianuarie de către Blizzard, NCsoft a publicat deja cel de-al doilea expansion al lui **Guild Wars**. Nightfall îmbogățește lumea jocului prin intermediul unui nou conținut exotic, îmbibat de vraja Orientului.

ntotdeauna mi-au fost deosebit de simpatice add-on-urile stand alone. Nu neapărat pentru că nu necesitau instalarea jocului original, ci mai mult din cauza faptului că aduceau cu ele lumi de joc noi, niveluri noi, noi tipuri de joc și multe alte lucruri deosebite de jocul de bază – făcându-te să simți că nu ți-ai cheltuit banii degeaba. Astfel stau lucrurile și cu **Nightfall**, noul capitol al sagăi **Guild Wars**. Nici **Factions** și nici acest nou expansion nu au schimbat radical structura de bază a jocului: în

continuare te aventurezi într-o lume lineară (cam limitată), în care evoluezi cu personajele tale detaliat modelate, cele peste 100 de skill-uri pe care le poți însuși fiindu-ți utile la îndeplinirea quest-urilor alături de alți jucători sau NPC-uri. Cei care-și doresc o lume de joc prin care să se plimbe cu mii de alți jucători, mai bine să-și ia gândul de la **Nightfall**; interacțiunea dintre oameni este posibilă în continuare doar în orașe, restul zonelor fiind instanțe personalizate pentru fiecare jucător în parte. Un rol sporit îl au însă, din nou, NPC-urile care ajută la

parcursarea poveștii și explorarea ținuturilor din Elona.

Legende și eroi nemuritori

Nightfall ne întâmpină cu un fir epic detaliat și bine încheiat. Noua lume a Elonei, modelată parcă după nordul Africii, a fost aproape distrusă de luptele duse de conducătorii ei corupți. Odată cu regimul miliției Sunsphear, însă, s-a instaurat o pace fragilă între cele trei facțiuni, pace care este acum amenințată de revenirea unei zeități malefice. Intrând în rolul unui erou fără experiență, dar cu mult entuziasm, îți revine



DANSUL DERVIS Producătorii au împrumutat mișcările din dansul tradițional

În sarcina să salvezi lumea. Pentru a scoate povestea din clișeele fantasy-ului, cei de la ArenaNet au realizat secvențe intermediare captivante și pentru a da o impresie mai organică, ei au renunțat la o parte din spectaculoasele animații randate cu engine-ul jocului.

O noutate adusă gameplay-ului sunt eroii care se află sub comanda ta. Aceștia diferă radical de henchmanii pe care-i poți lua cu tine la ieșirea din oraș. Cea mai mare deosebire între cele două tipuri de NPC-uri trebuie căutată în comportamentul lor: în timp ce

henchmanii sunt doar niște boți care luptă sau folosesc magia, eroii au personalitatea lor proprie. În timpul secvențelor intermediare, aceștia comunică cu tine și între ei, având propriile ambiții și scopuri. În afară de influențarea poveștii, ei sunt niște parteneri de încredere și pe câmpul de luptă, putând fi mult mai bine controlați decât henchmanii. De asemenea, ție îți revine responsabilitatea pregătirii și echipării lor. Alegând skill-urile și armele pe care le folosești, poți să configurezi eroii astfel încât să completeze minusurile personajului tău principal.

Premiu MTV pentru Jeremy Soule

Cine altcineva putea să compună muzica lui *Nightfall*, decât Jeremy Soule! Renumitul compozitor al lumii jocurilor este recunoscut și în afara industriei videogames. De exemplu, cei de la MTV i-au acordat în cadrul MTV Video Music Awards premiul anual pentru cea mai bună coloană sonoră a unui joc, apreciind astfel munca depusă în *Oblivion*. Mulți contestă această decizie, spunând că muzica din *Guild Wars: Factions* (apărută tot anul acesta) este mult mai reușită... Celor cărora le-au plăcut ritmurile din *Factions* le recomandăm versiunea Collector's Edition a lui *Nightfall*, acesta incluzând și un CD special cu OST-ul jocului.



În afară de eroi va trebui să ai grijă și de personajul tău, la crearea căruia poți alege dintre două noi clase: paragon și dervish. Acestea nu sunt originale, fiind mai degrabă realizate prin amestecarea unor trăsături ale claselor deja existente. Dervish-ul se poate compara cu un warrior deosebit de puternic, având propriile abilități speciale: folosește coase, poate elimina mai mulți oponenți în același timp și poate să beneficieze de atributele unei zeiței. Datorită prezenței unor skill-uri care seamănă cu cele ale unui monk sau mesmer, avem de-a



Arme speciale

La fel ca în cazul lui **Factions**, cei care au făcut preorder la **Nightfall** se pot bucura de două arme speciale. Una dintre ele este o lance destinată paragonilor, cealaltă este o coasă pentru dervish. În joc există multe alte bonusuri care se pot procura fie îndeplinind anumite quest-uri speciale, fie participând la evenimentele organizate de producători (în cadrul sau în afara jocului).



face cu una dintre cele mai puternice clase ale jocului, mai ales în PvP.

Deși mulți se așteptau să vadă un fel de paladin, paragonul pare să fie mai degrabă rezultatul combinării unui ranger cu un mesmer. El se remarcă prin atributele sale de lider, majoritatea skill-urilor sale venind în ajutorul membrilor de party. Contrar aparențelor, paragonul se remarcă în lupta de la distanță și nu în hand to hand combat. Lucru interesant în

cazul acestei clase este posibilitatea obținerii de ranguri în cadrul organizației Sunspire. Niciuna dintre cele două clase nu aduce ceva cu adevărat nou, mai degrabă contribuie la atmosferă și constituie două noi alegeri viabile pentru partea de PvP.

Prospețimea noului

De la apariția jocului de bază, nu prea a apărut alt MMO care să întrecă **Guild Wars** din punct de vedere vizual. Graficienii nu au



O SOLE MIO Efectele grafice și stilul artistic sunt de admirat

stat însă la cultivat de mentă, ci au îmbunătățit lumea vizuală, concentrându-se în special asupra shaderelor și a efectelor de iluminare. Rezultatul este o grafică mult mai realistă, chiar dacă întreg jocul se petrece într-o lume de vis. Schimbările se pot observa cel mai bine, dacă privim obiectele luminate de razele soarelui: acestea nu primesc doar o textură mai deschisă la culoare, ci într-adevăr strălucesc. Pe lângă grafică se simte o maturizare și din punct de vedere al stilului artistic. Monștrii, de exemplu, au devenit mult mai exotici și mai interesanți, ieșind din șabloanele părților anterioare (cel puțin din punct de vedere al aspectului).

În afară de cele amintite, putem găsi nenumărate îmbunătățiri care afectează interfața jocului, metoda de schimbare a skill-urilor sau folosirea diferitelor costu-

mații (PVE sau PVP). În plus, producătorii au atribuit o mult mai mare atenție începătorilor. Mișunile grupate în cadrul tutorialului sunt mult mai captivante și mai încheiate, principiile de bază ale jocului fiind mult mai bine explicate.

Putem spune că cei de la ArenaNet au făcut tot posibilul ca **Nightfall** să fie atât pe placul nou veniților, cât și pe placul experților. În continuare, **Guild Wars** rămâne mai puțin massively multiplayer și mai puțin liber decât **World of Warcraft**, dar păstrează și, mai mult, îmbogățește atmosfera sa unică. **Nightfall** este o achiziție obligatorie pentru fanii jocului de bază și o alegere demnă de luat în considerare pentru cei plictisiți de **WoW**.

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro

Echipa din spatele proiectului



Un detaliu interesant legat de universul **Guild Wars**, este faptul că majoritatea producătorilor de la ArenaNet sunt foști angajați Blizzard care au dorit să demonstreze că se poate face un MMORPG cel puțin la fel de frumos și de complex ca **World of Warcraft**, fără să fie necesară plata unei taxe lunare din partea jucătorilor. Băieții nu lucrează la alt proiect (sau cel puțin nu recunosc asta), încercând să îmbunătățească lumea lui **Guild Wars**. ArenaNet a ajuns cel mai important studio al publisher-ului NCsoft, specializat doar pe MMORPG-uri.



Punctaj GW - NIGHTFALL

PRODUCĂTOR	ArenaNet
PUBLISHER	NCsoft
OFERTANT	TNT Games
PREȚ	121 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

<ul style="list-style-type: none"> ● noul sistem de Heroes ● o nouă lume exotică 	<ul style="list-style-type: none"> ● în continuare linear ● noile personaje prea putemice
--	---

Grafică	90%
Sunet	91%
Gameplay	88%
Atmosferă	89%

90%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,6 GHz	CPU - 2,8 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
WORLD OF WARCRAFT, CITY OF VILLAINS

Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle



După un **Secret Files: Tunguska** din numărul trecut, iată un nou joc de aventură point and clic care merită atenția fanilor. Misticismul nu lipsește nici acum, producătorii de la Shadow Tor Studios Hiding ascunzând însă sub aparențele create de interfața simplă și ambientul înfricoșător o poveste bogată și niște puzzle-uri solide.

Povestea ce te așteaptă nu-și dezvăluie complet misterele nici după ce ai parcurs întregul joc. Totul pornește de la un simplu accident: rămâi cu mașina blocată într-un loc uitat de Dumnezeu, observând că nu poți părăsi Barrow Hill din cauza unei bariere mistice. După ce străbați înfricoșătoarea pădure, ajungi în cele din urmă la micul oraș ale cărui puncte de atracție sunt benzinăria, cafeneaua și hotelul. Pe tot parcursul jocului, vei întâlni doar doi oameni care se află încă în viață. În mijlocul acestui loc pustiu, unde singurătatea devine din ce în ce mai apăsătoare, te așteaptă dificila sarcină de a descoperi secretul întunecat ce se ascunde în spatele tuturor întâmplărilor. Sau poți măcar să încerci să scapi...

Interfața jocului este cât se poate de simplă. Nu se distinge prin absolut nimic, doar își îndeplinește funcția de... interfață. În majoritatea timpului chiar vei uita de ea, scufundându-te în grafica detaliată. Trecerea de la o scenă la alta se face cât se poate de lin, timpii de încărcare fiind practic inexistenți. Un minus este faptul că nu poți sări peste scenele intermediare, lucru care devine agasant mai ales spre sfârșitul jocului.

Mai toate obiectele din **Barrow Hill** își au utilitatea lor, contribuind la un gameplay activ. Unele dintre acestea sunt fixate locului și trebuie revizitate (e normal să nu poți căra un întreg frigider în inventar). Modul de folosire a obiectelor nu este chiar evident. Puzzle-urile sunt distractive și deloc grele după ce te-ai familiarizat puțin cu lumea din joc. Chiar și așa, gameplay-ul, ca întreg jocul de fapt, suferă de o dualitate ciudată. De exemplu, mediul înconjurător este apăsător și creează o atmosferă sumbră, dar nu există nimic cu adevărat înfricoșător în **Barrow Hill**. Nu există monștri care să sară asupra ta sau fantome care să te bântu-

iască. Liniștea și goliciunea sunt cele care provoacă starea de agitație și sentiment că ceva nu e în regulă. Muzica e unul dintre cele mai bine realizate elemente ale jocului. Folosind efecte de sunet corespunzătoare și ritmuri tenebroase, producătorii au reușit să creeze o atmosferă tensionată, în concordanță cu finalul deschis.

Curse of the Ancient Circle e un joc de aventură solid, cu o poveste interesantă și cu un deznodământ dezamăgitor – singurul lucru negativ.

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro

Punctaj BARROW HILL..

PRODUCĂTOR	Shadow Tor Studios
PUBLISHER	Lighthouse Interactive
OFERTANT	Monosit
PREȚ	cca. 60 RON
VÂRSTĂ	de la 7 ani



PRO & CONTRA

- + puzzle-uri distractive
- + poveste captivantă
- + grafică frumoasă
- final de toată jena

Grafică	79%
Sunet	84%
Gameplay	74%
Atmosferă	81%

80%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 450 MHz	CPU - 600 MHz
Video - 32 MB	Video - 64 MB
RAM - 128 MB	RAM - 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SILENT HILL





Eragon

Prima carte a lui Christopher Paolini a obținut un succes răsunător, dovedindu-se a fi un bestseller în mai multe țări. **Chiar dacă războiul generat de acest univers fantasy nu poate fi comparat cu mania Harry Potter, nici Eragon nu ne scutește de (cel puțin) un film și un joc.**

Chiar dacă în cercurile de specialiști primele două volume ale trilogiei Inheritance reprezintă subiectul unor discuții controversate (în special negarea influenței tolkiene), Eragon și Eldest (Eragon II în română) au un succes răsunător la public. Nici nu e de mirare că pe 15 decembrie apare și filmul Eragon, la care 20th Century Fox a angajat niște actori de calibrul lui John

Malkovich sau Jeremy Irons. Și dacă avem și film și carte, nu poate lipsi nici jocul furnizat de Vivendi.

Vă rugăm să nu hrăniți dragonii

Încă de la început trebuie să precizăm că avem de-a face cu o conversie de Xbox 360. Acest lucru nu afectează doar controlul jocului, care este cel puțin inco-

mod fără un gamepad adecvat, ci întreaga structură a acestuia. Și, din păcate, dezvoltarea pentru consolă, nu motivează toate problemele. Încropit pe baza unei cărți și a unui film, ne așteptam la un joc care să dezvolte lumea Alagaësiei și să prezinte mai detaliat personajele. În loc de asta am primit niște scene pline de sparger de butoaie și căpățâni, legate între ele prin scene intermediare

inodore, incolore și insipide. Aceste scene intermediare eșuează în a da un contur firului epic, ca să nu mai vorbim de detalierea întâmplărilor. Cei care nu au citit cartea sau nu vor fi văzut filmul înaintea încercării jocului, nu vor prea înțelege evenimentele din Eragon – jocul. În plus, e destul de greu să te simți parte a unei povești epice în timp ce te chinui să măcelărești monștri în sate și

donjoane ale căror nume nu-ți spun absolut nimic. Un mic insight oferă conținutul bonus care poate fi obținut prin adunarea ouălor mistice ascunse prin locurile greu accesibile ale nivelelor. Nici măcar aceste kinder sărpriazuri nu lămuresc însă prea bine întâmplările la care ieși parte. O altă dezamăgire a modului în care a fost țesut firul epic este apariția rară a dragonului, mai ales dacă ne gândim că **Eragon** este totuși un călăreț de zmei. Majoritatea scenelor te pun în postura de luptător terestru, dragonul fiind probabil prea timid ca să se arate mai des.

Coregrafia unui lupte

Să presupunem că totuși cunoști povestea și înțelegi de ce trebuie să alergi prin diferite văi cu hangerul scos din teacă (și cu pieptu' de dragon dezvelit). În acest caz vei fi dezamăgit de gameplay-ul sterp. **Eragon** ar putea fi cel mai bun exemplu dacă am căuta definiția jocului linear: în anumite locații prestabilite, trebuie să îndeplinești sarcini prestabilite. Nu te poți abate nici în stânga și nici în dreapta deoarece aceste direcții nu există. Trebuie să urmezi aceleași și aceleași sarcini despre care ești informat mai tot timpul sub forma unor icoane gigantice. Chiar dacă poți interacționa cu mediul înconjurător sau poți folosi magia, aceste acțiuni nu par naturale și nu au nici un farmec. Folosirea diferitelor formule magice este forțată asupra ta: în afara de acționarea telekinetică a oponentilor, poți folosi

magia doar în locurile prestabilite de producători. După ce scapi de dădăceala producătorilor apare speranța unei profunzimi a gameplay-ului... care dispare însă foarte repede. Deși există câteva mișcări interesante, majoritatea luptelor sunt repetitive și plictisitoare, mai ales că toate combinațiile îți sunt prezentate încă de la început. Puțina magie care-ți stă la dispoziție ar mai îmbunătăți lucrurile dacă ar fi nisaiva urme de AI în joc. Valurile de oponenti se comportă la fel de prost cu ocazia fiecărui atac. Înțeleg că avem de-a face cu barbari cu mușchii mari și creierul mic, respectiv cu mercenari cu solda mică ce trăiesc doar din dragostea față de regele lor tiran, totuși... Pentru a-ți forma o imagine despre rutina AI-ului din joc, ajunge să pomenim de oponentii gădilați de bilele noastre de foc ce sar automat în prăpastie (dacă nu au una prin preajmă, o caută până ce o găsesc!). O altă imagine superbă e cea a unui adversar ce aleargă jur împrejur mistuit de flăcări, chiar dacă confruntarea are loc în albia unui râu.

Sursa celor mai multe neplăceri legate de partea tehnică trebuie căutată în camera fixă. Chiar dacă avem de-a face cu un joc apărut în 2006, trebuie să ne mulțumim cu o grafică mediocră și cu camera fixă care strică și puțină distracție pe care ar putea-o oferi scenele în care călărești dragonul. Cele 16 niveluri din joc sunt dezolante din punct de vedere grafic, cu background-uri statice (jenant

e că din cauza contrastului, se observă perfect jpg-ul pe post de munte) și pe ici pe colo cu câte o animație sau cu un efect mai de Doamne ajută. Controlul prestabilit nu poate fi modificat, iar fără un gamepad dirijarea lui **Eragon** devine chiar incomodă. Vocile actorilor sunt decente, iar muzica digerabilă, dar, chiar și așa, nu merită să vă pierdeți timpul cu **Eragon**. Chiar dacă ești un fan al seriei, acest joc merită eventual împrumutat, dar nu cumpărat.

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro

Punctaj ERAGON

PRODUCĂTOR	Stormfront Studios
PUBLISHER	Mindscape
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	120 RON
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

- absolut monoton
- gameplay linear până în măduva oaselor
- AI limitat

Grafică	63%
Sunet	66%
Gameplay	59%
Atmosferă	58%
Multiplayer	60%

61%

NECESAR

CPU	- 1,4 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

RECOMANDAT

CPU	- 2 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TOTAL OVERDOSE



Istoria setei de viteză

EA poate rânji mulțumit, asemenea cloștii care privește oul de aur: Need for Speed a devenit cel mai popular serial de curse arcade pentru PC. Hai să vedem ce s-a întâmplat în ultimii 11 ani marcați de primele 10 episoade și cum am ajuns la Carbon.



Primul Need for Speed a apărut pentru PC în 1995, devenind în scurt timp un mare succes. Echipa producătoare, Distinctive Software, care s-a remarcat prin jocurile *Stunts* și *Test Drive II: The Duel*, a fost cumpărată de EA și rebotezată. Astfel s-a întâmplat că primul NFS a fost făcut pentru 3DO, ca producător apărând EA Canada. În joc apăreau cele mai cunoscute modele ale vremii la care râvnea orice pasionat al curselor pe patru roți: Dodge Viper, Lamborghini Diablo, Ferrari Testarossa etc. Majoritatea acestor bolizi, alături de pistele din joc, erau disponibili încă de la început, scopul jocului fiind câștigarea turneeelor și obținerea conținutului bonus. Încă de aici a apărut poliția care fugărea vitezomanii. O trăsătură simpatcă a jocului au fost statisticile întocmite despre mașini care conțineau date exacte și detaliate, respectiv mai multe poze.

Succesul a continuat cu *Need for Speed II*, în 1997. Păstrând tradiția, și aici au apărut cele mai exotice mașini și ținuturi. Urcând la bordul unui Lamborghini Cala sau Ford Indigo, puteai să fugărești canguri prin Australia, ciori prin Europa și triburi de băștinași prin America de Nord. Singura noutate adevărată a seriei a fost modul de joc *Knockout* în care, tură de tură, se elimina ultimul concurent până rămânea doar unul singur. Mulți au fost dezamăgiți de apropierea de stilul arcade și renunțarea la simulare. Această schimbare a marcat istoria întregului gen. Posibilitatea abaterii de la linia pistelor a devenit cu adevărat savuroasă în ediția specială SE care includea pe lângă o pistă nouă și mai multe mașini trăsnete și suport pentru acceleratoarele vedetă ale vremii 3Dfx Voodoo și Voodoo 2.

Hot Pursuit, apărut în 1998, a adus în centrul atenției urmărirea. Indiferent de care parte a baricadei

erai (polițist sau concurent) jocul era cât se poate de distractiv. Cea mai bună dovadă a popularității de care s-a bucurat este că acest al treilea episod a rămas până azi best seller-ul seriei. Mulți fani ai sportului automobilistic au fost fericiți de slideshow-urile și video-urile care profitau din plin de capacitățile multimedia care înflorea. Acesta a fost primul episod al seriei care permitea descărcarea de conținut suplimentar de pe pagina oficială a jocului.

EA a prins gustul succesului și la abia un an după al treilea episod a sosit și *High Stakes*. Au existat două versiuni diferite pentru America și Europa care aveau schimbat doar numele. Jocul apărut în vara lui 1999 a fost mult criticat din cauză că nu au schimbat prea multe față de episodul anterior. De exemplu, toate pistele din *Hot Pursuit* au fost prezente și în *High Stakes*. Noile moduri de joc (*High Stakes*, *Getaway* și *Career*) au adus cu ele și introducerea unui model de avarii. Accidentele din timpul curselor au devenit nu doar vizibile, dar reduceau și performanțele bolizilor. Aici au apărut pentru prima dată și banii necesari acoperirii costurilor de reparație sau achiziționării de diferite upgrade-uri.

În 2000, seria s-a dedicat exclusiv unei singure mărci, apărând *Need for Speed: Porsche Unleashed*. Acest episod a fost cel mai bun simulator al seriei, fiind și cel mai apreciat de către profesioniști. Comportamentul mașinilor a fost cât se poate de realist, iar modelele istorice de Porsche au conferit o atmosferă unică. În modul *Evolution*, de exemplu, trebuia să câștigi curse din 1950 până în 2000. Un alt mod interesant a fost *Factory Driver*, în care trebuia să efectuezi diferite teste și cascadorii.

Anul 2001 a adus un proiect interesant, un NFS cu conținut

exclusiv online. Acesta a fost primul MMO cu mașini, producătorii optând pentru coupé-urile și muscle cars ce au dominat America timp de 40 ani (1930-1970). Ultimele servere au fost oprite în 2003.

În 2002 EA a încercat o revenire la origini prin **Hot Pursuit 2**. Acest an a marcat și schimbarea producătorului, seria fiind încredințată celor de la Blackbox Software. Accentul s-a pus din nou pe urmărirea și pe încercarea de a scăpa de poliție. Jocul s-a îndepărtat foarte mult de simulare, producătorii făcând niște exagerări grosolane în diverse puncte ale game-play-ului.

În 2003 a urmat relansarea seriei prin **Underground**. Întregul concept de joc a fost revizuit și schimbat, NFS fiind adaptat vremurilor moderne. Cursele s-au mutat pe străzi, a apărut tuning-ul în întreaga lui splendoare, producătorii au inclus și un fel de fir epic, dar au scos din joc poliția. Cursele desfășurate exclusiv pe timp de noapte aveau ca personaje principale nu monștri de sute de mii de euro, ci mașini de import supuse unor procese de tuning serioase. Această schimbare și trecerea definitivă la arcade este un subiect mult dezbătut de fanii seriei. EA nu s-a lăsat însă impresionat, **Underground** dovedindu-se a fi un succes comercial. Jocul a fost construit ca să se vândă: a combinat subcultura de tuning cu subcultura hip-hop, renunțând la orice model de avarii.

În 2004 a urmat **Underground 2**, joc ce a dezvoltat noile concepte

ale episodului precedent prin includerea de noi moduri de joc și oferirea unei mai mari libertăți. Explorând de voie orașul, te puteai implica în diferite evenimente (nu doar curse, ci și sesiuni foto, de exemplu) care îți aduceau nenumărate recompense. Într-o încercare de a se apropia și mai mult de subcultura hip-hop producătorii au introdus în lumea curselor nocturne diferite SUV-uri (jeepne cum ar zice unii „băiețași”), inspirându-se totodată din titluri precum **GTA**, **Midnight Club II** sau **Tokyo Extreme Racer**. Jocul nu s-a mai bucurat de același succes precum primul **Underground** - cel puțin nu un succes exprimat prin vânzări.

Prin urmare, în 2005, EA a încercat altceva sub forma lui **Most Wanted**. Poliția a revenit în forță, iar importanța tuning-ului a fost redusă. Eterna noapte a metropolei a fost preschimbată cu idilicele zile ale unor orașe mai mici. Inima jocului a fost așa numită „listă neagră” care conținea 15 concurenți care trebuiau învinși. **Black Edition** a fost varianta specială a jocului și includea mai multe piste și mașini bonus, cele mai importante fiind un BMW E46 (M3) GTR și un Chevrolet Camaro din 1967.

Să vedem, în cele ce urmează, cum se integrează **Carbon** în această istorie impresionantă.

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro



Need for Speed: Carbon

În fiecare noiembrie, nenumărați jucători așteaptă noul episod al seriei NFS ca pe un fel de Mesia pe patru roți. **Față de ultimele episoade, Carbon nu aduce doar câteva mașini noi, niscaiva tuning și grafică actualizată, ci răscolește temeinic universul NFS - punând în centrul acestuia jocul în echipă.**



În loc să stăm să ne gândim ce legătură are cărbunele cu seria NFS, mai bine introducem discurile jocului în unitate, lăsăm biții să-și croiască drum spre hard disc, apoi urmărim secvența introductivă, cu felina care se unduiește pe ecran ca să ne facă poftă de curse și, gata, pornim motoarele! Prima cursă te răpește din realitatea cotidiană, iar victoriile repetate te țin-tuiesc în fața monitorului. După câteva ore de joc, febra vitezei s-ar putea să lase loc și altor gânduri (de exemplu „ghetălaif”) și s-ar putea ca în sfârșit să-ți ajungă la creier strigătele disperate ale prietenei care se manifestă casnic în spatele tău. Da, putem spune că noul episod este „destul de” palpitant. Cel puțin începutul...

Regele străzilor

Inima jocului o reprezintă din nou modul de carieră, desfășurarea gameplay-ului fiind cam

aceeași: cumperi o mașină obișnuită și câștigi o serie de curse; cu banii obținuți îți tunezi mașina ca să câștigi și mai multe curse, ca să câștigi apoi și mai mulți bani, ca să-ți poți lua o mașină nouă cu care să câștigi alte curse, mai mulți bani și tot așa. Asemenea lui *Most Wanted*, și cariera din *Carbon* începe cu un accident și cu distrugerea unei mașini de vis. De la această primă cursă palpitantă începe să se deruleze povestirea, în paralel cu evoluția carierei ajungând să descoperi și evenimentele care au dus la accident. Nici tutorialul în sine nu este unul obișnuit, acesta fiindu-ți dozat sub forma unor curse educative ținute de niște băiețași de cartier. Primele curse cu profesorii tăi ad-hoc sunt niște întreceri light, fără prea multe calorii. Tocmai când simți că ți se deschide apetitul de gurmând, apare poliția și-ți strică toată distracția. Vânătoarea sistematică a



copoilor dăunează grav sănătății maniacilor vitezei. Neputând să demonstrezi autorităților că ai ieșit doar la o plimbărică de duminică, nu-ți rămâne altceva de făcut decât să-ți iei tălpășița Pirelli și s-o întinzi pi buni. După ce scapi de urmăritori, îți rămâne puțin timp să-ți tragi suflarea și să-ți explorezi noul cămin,

Palmont City. Orașul pare mult mai mare decât teritoriul original din *Most Wanted*, dar această iluzie optică dispare după primele curse. Harta a fost divizată în patru cartiere interne și trei cartiere externe. Zonele externe nu sunt disponibile în modul *Freeroam*, ele fiind rezervate unor evenimente speciale, precum cur-

Jocul în echipă

Una dintre cele mai importante noutăți ale jocului constă în posibilitatea folosirii coechipierilor. Fiecare dintre ei dispune de o abilitate specială, așa că e de recomandat să te gândești bine pe cine iei cu tine la cursa următoare. Acest tabel te poate ajuta să iei deciziile corecte.

Nume	Colin	Samson	Nikki	Yumi	Sal	Neville
Funcție	Drafter	Blocker	Drafter	Scout	Scout	Blocker
Ocupație	Fabricator	Fixer	Mechanic	Mechanic	Fabricator	Fixer
Mașina	Porsche Cayman S	Dodge Charger R/T	Ford GT	Mitsubishi Eclipse GT	Porsche Cayman S	Lotus Elise
Race Bonus	Spațiu de drafting sport	+10% cash după fiecare cursă câștigată	Spor de 50% pentru speedbraker și nitro	Accelerare de +25% la nitro	Reducerea atenției polițiștilor după câștigarea curselor	Zone Heat nu crește după curse
Carrer Bonus	Acces la următoarele: autosculpt wheels, spoilers, exhausts, chop top	Zonele stăpânite de tine devin mai puțin importante pentru polițiști	10% reducere din prețul mașinilor noi	10% reducere din prețul componentelor care sporesc performanța	Conferă acces la următoarele: body kits, hoods, roof scoops	+200 cash după fiecare cursă câștigată

sele de canyon. Cele patru zone interne (Fortuna, Silverton, Downtown, Kempton) sunt stăpânite la început de patru boși – conducătorii celor patru grupări rivale. Boss-ul final, dacă putem să-l numim așa, își lustruiește Audi-ul bengos în reședința sa (aka garaj) din Silverton. Dacă termini cu succes jocul, poți să preiei cheia minunăției mult râvnite. Trebuie să precizez că jocul poate avea două finaluri. Primul este cazul fericit, în care termini victorios toate cursele și totul e un mare happy end. A doua posibilitate este mai puțin fericită și apare atunci când nu mai ai bani să plătești amenda și cauțiunea de eliberare.

Cele patru cartiere interne sunt împărțite în cinci zone mai mici, fiecare dintre acestea conținând cel puțin trei curse. Chiar dacă nu stai prea bine cu aritmetica, îți dai seama că vei avea parte de curse din belșug. Pe harta orașului poți urmări în mod constant modificările sferelor de influență ale diferitelor grupări. Nu există o cale de evoluție obligato-

rie: dacă vrei, prima dată acaparezi teritoriul Muscle car, câștigând cursele de pe acesta. Victoriile nu aduc doar bani, ci și noi accesorii care permit o din ce în ce mai vastă personalizare a mașinii. Tot de pe hartă poți culege fărâme de informație despre fiecare cursă în parte. Arunci o privire, afli care este misiunea care trebuie îndeplinită, ce poți câștiga și cât de fierbinte e zona (cât de des apar copoi). De exemplu, într-o zonă fierbinte de gradul patru, nu are rost să te aventurezi cu o mașină slăbuță, forțele de ordine având nevoie cam de un minut să te pună la răcoare.

Figuri de stil

La prima strigare poți alege dintre trei modele de bolizi: Camaro SS, Alfa Romeo Brera și Mazda RX-8. Aceștia sunt pionierii celor trei clase de mașini din joc. Prima mare familie este cea a Muscle cars. Aceste mașini sunt extrem de puternice, căluții de sub capotă fiind foarte greu de stăpânit. Musculoșii derapează cel mai mult, făcându-te să tran-



CÂND POLIȚIA e frate cu contravenientul



GRABA strică treaba sau provoacă accidente

spiri abundent la fiecare curbă. A doua categorie este constituită din mașinile exotice – rezultatele industriei automobiliste europene. Producătorii au inclus cele mai populare modele încă de la primul *Need for Speed*. Iată câteva dintre cele mai greu accesibile mărci: Aston Martin, Porsche, Lamborghini și Mercedes. Ultima categorie este a mașinilor ieftine, dar care suportă cantități imense de tuning. Fiecare dintre aceste trei clase este împărțită în funcție de putere și viteză în tier 1, 2 și 3. În total, avem 46 de mașini diferite, sau mai bine zis atâtea am reușit noi să câștigăm. Este posibil ca, folosindu-te de vreun truc, să poți să mai storci câteva surprize. Nu vreau să dezvălui toate trăsăturile izvorâte din inspirația producătorilor, dar pot să vă spun că ei au pus în joc multe bonusuri demente. Pentru a te convinge, poți să încerci Challenge Series/ Pursuit Evasion/ Silver. Fiecare dintre vehicule are personalitatea proprie, *Carbon* rămânând însă cu mult în urma lui *Gran Turismo* de pe PS2.

Tuning la maxim

Dincolo de numărul impresionant de mașini, nu poate lipsi nici tuning-ul care și-a făcut debutul în *Underground*. Tuning-ul din *Carbon* se poate împărți în două categorii: tuning de performanță și tuning vizual. O noutate este modul *Autosculpt*, cu ajutorul

căruia poți aduce modificări componentelor neoficiale achiziționate „din piață”. Fiecare piesă de tuning neoficială a fost împărțită în diferite zone pe care le poți deforma după propriul gust. Și acesta e doar vârful piramidei. De ceva vreme putem pune diferite straturi de vopsea pe mașină, simboluri și motive, respectiv abțibilduri ale sponsorilor. Noutatea adusă de *Carbon* este faptul că putem personaliza mărimea, poziția și geometria acestor abțibilduri și straturi de vopsea. Nu știu câte feluri de mașini se pot obține în noul NFS, dar este cert că limita o reprezintă fantezia jucătorului și bugetul de care dispune. Mai ales cel din urmă va constitui o problemă serioasă. Managementul economiei din joc a fost „optimizat”, obținerea banilor fiind o sarcină mai mult decât dificilă. Piese și tuning-ul vizual sunt extrem de scumpe și va trebui să te gândești bine de tot, dacă să îți investești economiile într-un nou set de nitro sau să îți aduni banii pentru o nouă mașină... oricum, din păcate, nu vei putea cumpăra totul. Și astfel apare și în seria NFS conceptul de farmare de bani, prin reluarea acelorași curse pentru a mai obține niște bani de buzunar.



alegi (doi pentru fiecare profesie). Înainte de fiecare cursă poți alege coechipierul alături de care vrei să concurezi. El te va ajuta în timpul curselor cu abilitățile lui speciale. Rolul de drafter, scout și blocker este explicat detaliat în joc, ca să înțeleagă tot omul. Ai grijă însă, deoarece te poți folosi de abilitățile coechipierilor tăi doar pentru un timp limitat. Controlul lor este simplu, având efecte spectaculoase. Al-ul henchman-ilor tăi nu te încurcă nici pe tine și nici gameplay-ul. Adevărul este însă că oricât de utili ar părea camarazii tăi, nu există cursă care

Jocul în echipă

Preluând ideea din jocul *NASCAR*, dezvoltat tot de EA, și în *Carbon* apare necesitatea jocului în echipă. Poți angaja mai mulți coechipieri care să te ajute nu doar în timpul curselor, dar și în evoluția carierei tale. Pe lângă managementul mașinii, va trebui să te ocupi și de bunăstarea întregii echipe. În cele din urmă echipa ta poate include încă trei oameni în afară de tine, jocul oferind un total de șase oameni din care să

alegi (doi pentru fiecare profesie). Înainte de fiecare cursă poți alege coechipierul alături de care vrei să concurezi. El te va ajuta în timpul curselor cu abilitățile lui speciale. Rolul de drafter, scout și blocker este explicat detaliat în joc, ca să înțeleagă tot omul. Ai grijă însă, deoarece te poți folosi de abilitățile coechipierilor tăi doar pentru un timp limitat. Controlul lor este simplu, având efecte spectaculoase. Al-ul henchman-ilor tăi nu te încurcă nici pe tine și nici gameplay-ul. Adevărul este însă că oricât de utili ar părea camarazii tăi, nu există cursă care

Posibilități online

Pare cam ciudat să vezi cum, încă din acest episod, EA încearcă să forțeze utilizarea Internetului. Partea online nu e obligatorie, dar o parte din conținutul jocului poate fi folosit doar pe net. Pentru a putea beneficia de acest conținut trebuie să ai acces la sistemul EA, denumit EA Nation. Astfel ți se va deschide calea spre două moduri de joc exclusive și spre mai multe Reward Cards. Printre criteriile necesare obținerii cărților online se numără câștigarea a 10 curse online, atingerea unui anumit ranking online sau descărcarea unor update-uri prin intermediul sistemului EA Nation. Cele mai importante facilități rămân însă modurile de joc. În *Pursuit Knockout* jucătorul care ajunge pe ultimul loc devine polițistul care încearcă să-l oprească pe ceilalți, iar în *Pursuit Tag* un jucător trebuie să pornească ca și concurent, toți ceilalți putând să fie polițiști. Dacă reușești să încetinești pentru ceva vreme concurentul, poți să-ți schimbi locul cu el. Ca polițist, în modurile online, nu ești restricționat de traseul curselor.





Polițiști duși cu AI-ul

Pe lângă poveste, și manierele polițiștilor din joc lasă de dorit. Ei se comportă în continuare prost, într-un mod complet monoton și previzibil. La fel ca în **Most Wanted** jocul cu ei devine după scurt timp plictisitoare. Practic polițiștii din **Carbon** iau aceleași decizii ca și colegii întâlniți acum un an: se reped asupra ta ca niște idioți și ridică cordoane simple, ușoare de străpuns. De asemenea, nu respectă nici o lege a fizicii: accelerează de la 0 la 150 de km/h într-o clipă și întotdeauna par să aibă un motor mai puternic. Singura lor prezență benefică este în modul online când tu, jucătorul, încerci uniforma. Abia atunci poliția din **Carbon** devine periculoasă!



Reward Cards

EA încearcă să-și motiveze jucătorii printr-o nouă invenție: un nou sistem de remunerare. Esența acestui nou sistem constă în acordarea de fragmente de cărți celor care reușesc să îndeplinească un anumit obiectiv. Fiecare carte este compusă din patru părți, existând în total 25+10 cărți (ultimele 10 se pot obține doar pe Internet). Diferitele provocări cărora trebuie să le faci față variază ca greutate. Iată câteva exemple dintre cele mai grele: evită 12 cordoane de poliție în timpul unei singure urmăririi, atinge viteza de 200 mile/oră la un checkpoint, câștigă toate campionatele GOLD etc. Aceste misiuni vor fi floare la urechile celor mai skill-ați veterani.

să nu poată fi câștigată și fără ajutorul lor. De aici și un alt avantaj pe care ți-l oferă echipa: îți cresc șansele la câștigarea cursei!

Bomba de adrenalină

Să amintim însă și de modurile de joc pe care le oferă **Carbon**. Bineînțeles, nu lipsesc modurile clasice: circuit, sprint, drift, scăparea de poliție etc. Nu toate se prezintă însă la fel ca până acum. Să luăm de exemplu drift-ul: un nou model fizic, un nou comportament al motorului, noi piste întortocheate și un nou concept. Noile curse drift sunt mai dificile, ele devenind însă opționale. Chiar și așa nu vei putea scăpa de ele cu totul. Noutatea absolută o reprezintă cursele Canyon, care sunt letale în cel mai serios sens al cuvântului. Pe o porțiune de drum deosebit de strâmtă trebuie să te fugărești cu șeful unei facțiuni adverse, pe parcursul a două ture. În prima tură încerci să ții pasul cu el sau să-l depășești, în cea de-a doua tură încercând să te distanțezi de el. Cel mai mare pericol îl reprezintă prăpăstiile. Dacă rămâi prea în urmă, ai pierdut. Dacă ești depășit pentru mai mult de 10 secunde, ai pierdut. De cazi în prăpastie, ai pierdut. În fiecare dintre aceste situații poți să reîncepi cursa de la prima tură. Nu scapi basma curată nici dacă te lovești de adversar, în acest caz urmând să ți se scadă puncte. Acest nou mod de joc este o adevărată bombă de adrenalină,

pentru că simți că în fiecare secundă te lupți nu doar pentru supremație, ci și pentru viața ta. În joc există multe moduri care așteaptă să fie explorate, o parte din conținut fiind dedicat exclusiv online-ului.

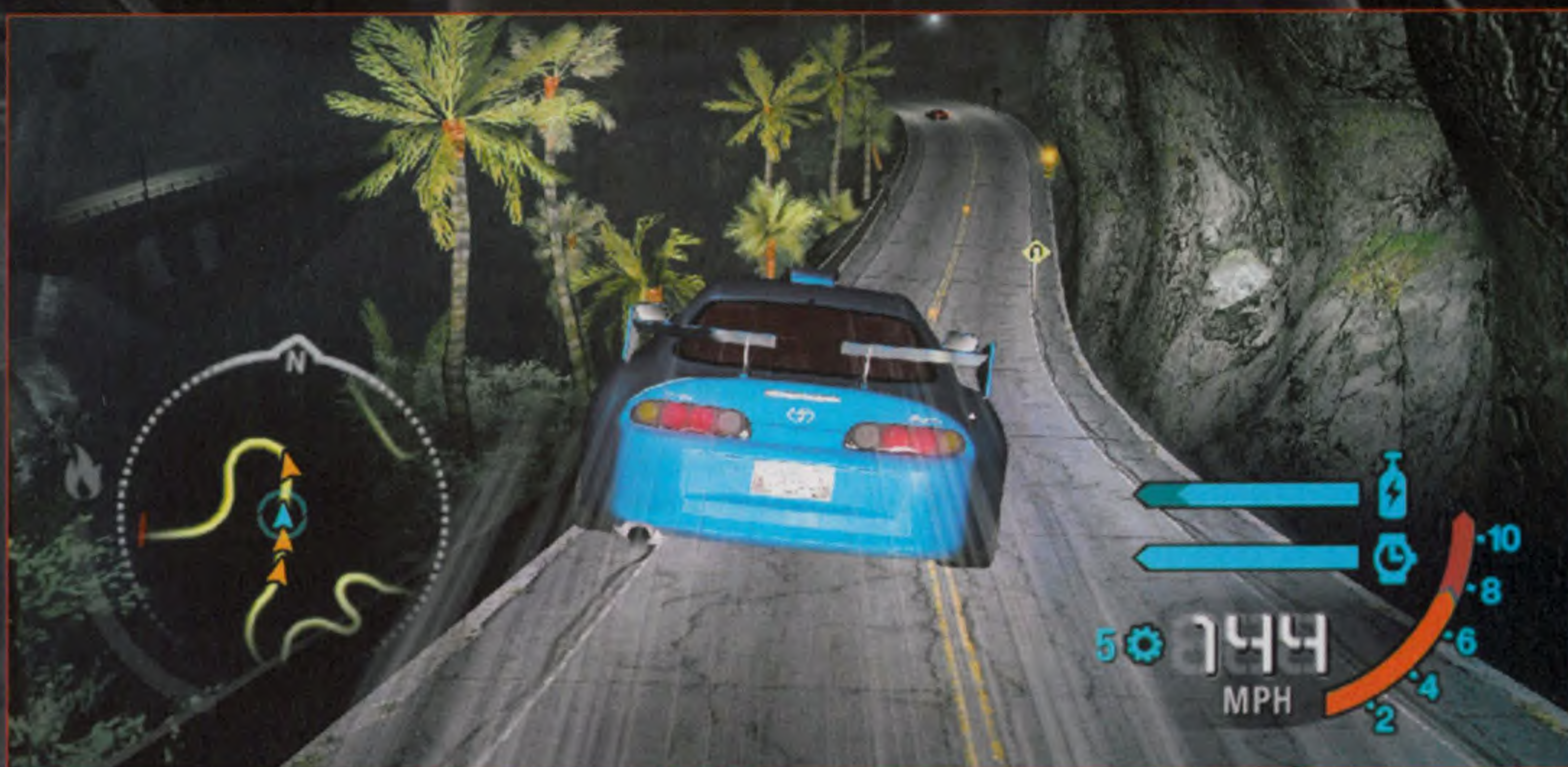
Să auzim de bine

Se pot observa îmbunătățiri grafice și auditive deopotrivă, **Carbon** încadrându-se din punct de vedere tehnic în normele anului 2006. Spre deosebire de **Most Wanted**, iar ne desfășurăm activitatea doar pe timp de noapte pe străzile iluminate ale marilor orașe. Din cauza reclamelor de neon de la fiecare colț de stradă și a nopții eterne, nu există diferențe remarcabile între atmosfera diferitelor cartiere. O schimbare mult discutată este însă extinderea folosirii efectului de blur pentru a reproduce mai bine sentimentul de viteză. Coloana sonoră este ca de obicei compusă din piese trendy de peste ocean.

Până la sfârșitul jocului mi-am dispărut entuziasmul inițial, simțindu-mă mai degrabă într-un joc care umple nișa dintre **Most Wanted** și **Underground 2**. În pofida tuturor îmbunătățirilor aduse, nu am simțit că EA ar fi reușit să evadeze din închisoarea clișeele în care și-a închis seria vedetă. Chiar și așa însă **Carbon** s-a dovedit însă a fi un joc palpitant, captivant și longeviv.

SPIRU HAREM

jacint@pcgames.ro



Punctaj NFS CARBON

PRODUCĂTOR	EA Black Box
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	120 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

+ noile moduri de joc	+ poveste construită din clișee
+ autosculpt	+ polițiști cu un AI jenant

Grafică	86%
Sunet	88%
Gameplay	82%
Atmosferă	87%
Multiplayer	89%

86%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,7 GHz	CPU - 3,2 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 1024 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
NFS: MOST WANTED, NFS: UNDERGROUND 2

ACESTA ESTE SEZONUL⁰⁷

Nu-ți vom spune
că suntem magnifici,
îți vom arăta.
Și azi și mâine, mereu.
Dacă joci rapid, noi vom juca mai
rapid, mai puternic, mai bine.
Vom aduce glorie echipei noastre,
orașul va fi mândru de noi.
Nu e o chestiune de afaceri.
E ceva personal.

FIFA 07

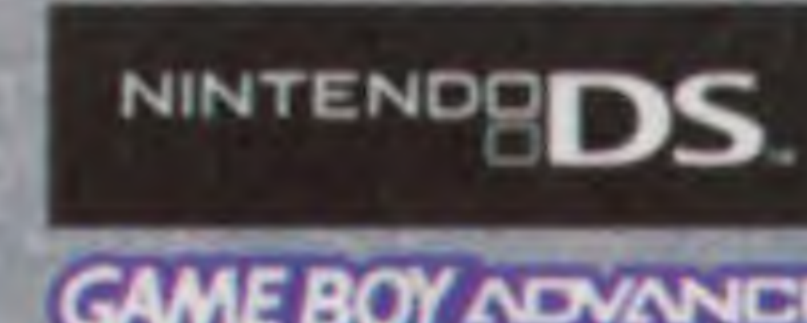


www.pegi.info



coming soon

PlayStation 2



Sezonul începe pe 29/9
FIFA07.ea.com



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în SUA și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs oficial cu licență FIFA. Sigla FIFA © 1977 FIFA™. Produs sub licență de către Electronic Arts Inc. Numele jucătorilor și asemănarea acestora cu persoanele reale utilizate cu licență obținută de la The International Federation of Professional Footballers (FIFPro), echipele naționale, cluburile și/sau ligile. Fabricat în UE.
Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, denumirile mărcilor și siglele sunt proprietatea respectivelor lor deținători. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO și SIGLA NINTENDO GAMECUBE SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. NINTENDO DS ESTE O MARCĂ COMERCIALĂ A NINTENDO. „PlayStation” și siglele din familia „PS” sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. „PSP” este o marcă comercială a Sony Computer Entertainment Inc. Siglele Microsoft, Xbox, Xbox 360 și Xbox Live sunt fie mărci înregistrate, fie mărci comerciale ale Microsoft Corporation în SUA și/sau alte țări. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivelor lor deținători. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Dacă tot se anunțase schimbarea mingii oficiale în NBA pentru sezonul 2006-2007, speram ca și jocul NBA Live, de altfel singurul pe care îl aștept în fiecare an cu sufletul la gură, să aducă o schimbare radicală față de ceea ce am avut până acum. **Trailer-ele și comentariile anunțau asta, însă, dezamăgirea pe care am încercat-o după lansarea și testarea jocului nu mi-am putut-o stinge nici măcar într-un butoi cu rom...**

Fan al baschetului și, după îmbătrânire, al jocurilor de baschet pe calculator în special, m-am înghesuit și anul acesta la o felie de NBA Live 07, practic singurul joc de baschet serios pentru PC. M-am entuziasmat la darea de seamă asupra dimensiunii install-ului (peste 3,5GB spațiu necesar) și mă gândeam deja la o grafică ce-mi va delecta ochiul mai ceva decât Paris Hilton.

Mi-am dat seama rapid însă că

e vorba de filmulețele de intro, binevenite de altfel, care prezintă vedete din NBA „la serviciu”. Am fost conștient totodată că partea cu grafica încântătoare s-a dus pe apa sâmbetei. Și nu m-am înșelat defel: aceeași de care am avut parte și în NBA Live 06... urât din partea voastră, domnilor de la EA Canada!

Următorul pas a fost să găsesc noutățile care, din păcate nu sunt prea multe. Poate cei mai fericiți dintre utilizatori vor fi pasionații

de management, modul de joc „Dinastie” fiind îmbunătățit cu funcții și responsabilități noi. Va trebui acum să fii atent la oboseala jucătorilor, să dai diverse sarcini angajaților și bineînțeles să supra-veghezi și să omogenizezi echipa.

Anul trecut a fost introdus conceptul de superstar pentru a diferenția vedetele din NBA de jucătorii mediocri. Anul acesta „x-factor” este termenul „la modă”. El îi caracterizează pe jucători precum Robert Horry, nu neapărat superstaruri, dar jucători care, odată dezlănțuiți pot să tranșeze un meci. În plus, senzația de autenticitate a fost sporită prin introducerea mișcărilor tipice ale unor jucători (vei recunoaște cu siguranță aruncarea lui Shawn Marion sau a lui Ben Gordon).

Gameplay-ul este atât de subțire, încât pur și simplu nu-mi face plăcere să joc. Bug-uri, AI deficitar, manevre cel puțin dubioase, déjà-vu-uri, iar dacă te gândești să joci cu tastatura, mai bine apucă-te de WoW.

Sunetul rămâne una dintre cele mai apreciate caracteristici

Punctaj NBA LIVE 07

PRODUCĂTOR	EA Canada
PUBLISHER	EA Sports
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	199 RON
VÂRSTĂ	de la 6 ani



PRO & CONTRA

rooster complet	multe bug-uri
sunet	AI deficitar
	puțin schimbat față de anul trecut

Grafică	65%
Sunet	84%
Gameplay	66%
Atmosferă	70%
Multiplayer	71%

71%

NECESAR

CPU	- 1,3 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT

CPU	- 1,6 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SERIA NBA



ale jocului. Comentariile lui Marv Albert și ale lui Steve Kerr te fac să simți că vizionezi un meci din NBA. Soundtrack-ul este unul pe gustul celor care „sint” baschetul, chiar dacă este puțin mai diluat față de versiunile anterioare.

În concluzie aș putea spune că NBA Live 07 nu este un joc rău, dar este o mare dezamăgire...

SPELDING

Championship Manager 2007

Fotbalul face ce face și nu ne dă pace. Sportul rege este peste tot, la televizor, în ziare, în reviste, chiar și pe calculatoare. Managerul din tine are în față o nouă provocare: Championship Manager 2007. Ești în stare să stai ore în șir în fața monitorului, să faci transferuri, să pregătești strategii de marketing, să cucerești trofee? **CM 2007 îți va fi tovarăș de suferință. Asta până apare FIFA Manager!**



Competițiile în care câștigătorul este cunoscut de la început nu prea sunt agreabile, lipsa de motivație a fanilor provenind din previzibilitatea rezultatelor și lăncezeala favoriților. Dacă în viața reală poate doar Dinamo are un adversar mai redutabil în Steaua, pe tărâmul managerelor de fotbal, **Championship Manager 2007** duce o luptă acerbă cu **Football Manager** pentru locul 2, primul loc fiind ocupat de **Fifa Manager**.

Chiar dacă baza de jucători este mai mică decât la **FM**, la fel și numărul de ligi și echipe, totuși este mai mult decât suficientă materie primă pentru a sta lipit de monitor zile întregi.

CM 2007 aduce cu sine câteva noutăți în efortul de a scăpa de titlatura de "clonă a **FM**".

Ca manager al unei echipe naționale ai bătaie de cap. Nu va fi ca până acum doar o bună ocazie de a umple o dată liberă în calen-

dar cu o ieșire la cumpărături sau la un grătar cu rezervele de lux de prin țările calde. Ai posibilitatea să urmărești jucătorii susceptibili de convocare la echipa națională, să ceri date suplimentare de la antrenorul de club. Este practic același lucru cu ceea ce se întâmplă în viața reală cu telefoanele date de selecționar pentru a facilita prezența în timp util a jucătorului la meciuri.

Ca proprietar al echipei te simți precum Războinicul Luminii, investești în transferuri cât poțezi, beneficiezi de toată gloria sau de dispreț, după caz. Îți dozezi resursele financiare după bunul plac, nelăsând la mâna managerului decât problemele tehnice ale echipei.

Cea mai importantă noutate a seriei este **ProZone**. Un puternic instrument de analiză a meciurilor. **ProZone** îți disecă meciul fază cu fază, pasă cu pasă. Acum ai ocazia să vezi cum analizează un

manager profesionist meciurile. Analiza video a unei partide e însoțită de analiza statistică, de mare importanță fiind datele legate de mișcarea jucătorilor în teren, zonele în care se desfășoară acțiunile de atac și apărare, dispunerea la fazele fixe, traseele paselor sau zonele în care s-au produs faulturile. Astfel îți stabilești strategia pentru partidele următoare, știi la ce trebuie să lucrezi la antrenamente. Asemenea instrumente de analiză sunt folosite de manageri în viața reală. Cluburi precum AC Milan, Barcelona, Chelsea sau Dinamo Kiev fiind renumite pentru astfel de sisteme de analiză.

Discuțiile cu jucătorii sunt mai interesante, au efect imediat. Ele fac diferența între a pierde sau câștiga o partidă, deoarece moralul jucătorilor e un factor important în desfășurarea unei partide.

Viteza de analiză și procesare a engine-ului este sporită față de

CM 2006, astfel ai ocazia să joci un sezon în decursul unei săptămâni.

Chiar dacă **Championship Manager 2007** nu este numărul 1 în domeniul managerelor de fotbal, el încearcă prin idei noi, vezi **ProZone**, să facă față concurenței acerbe.

ARMATA ULTRA

mircea@pcgames.ro

Punctaj CM 2007

PRODUCĂTOR	Beautiful Game Studios
PUBLISHER	Eidos Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 139,90 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- gameplay atractiv
- viteză de joc
- grafică slabă
- lipsă multiplayer

Grafică	70%
Sunet	70%
Gameplay	75%
Atmosferă	73%

72%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,2 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 32 MB	Video - 64 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FIFA MANAGER 07, FOOTBALL MANAGER 2007

Plăci de bază Gigabyte

Mulți se gândesc la upgrade-ul PC-ului ca la cel mai frumos cadou de Crăciun.

Luna aceasta vă prezentăm trei plăci de bază Gigabyte care pot să fie punctul de pornire al upgrade-urilor.

În testele din luna aceasta am inclus trei plăci de bază pentru socket-ul AM2, plăci care se adresează diferitelor categorii de cumpărători și încercă să satisfacă diferite nevoi și exigențe.

GA-M57SLI-S4

Recent a apărut și la noi ultima platformă a AMD, AM2. Pe rafturile magazinelor apar din ce în ce mai multe procesoare pe noul socket 940, și alături de ele și-au făcut intrarea și noile plăci de bază. Noua tehnologie cu suport DDR II este menită să înlocuiască binecunoscutul soclu 939, devenind noul standard pentru sistemele AMD. Placa de bază Gigabyte M57SLI-S4 este o alegere demnă de luat în considerare de către cei care vor să-și construiască un sistem durabil, bazat pe

noua platformă.

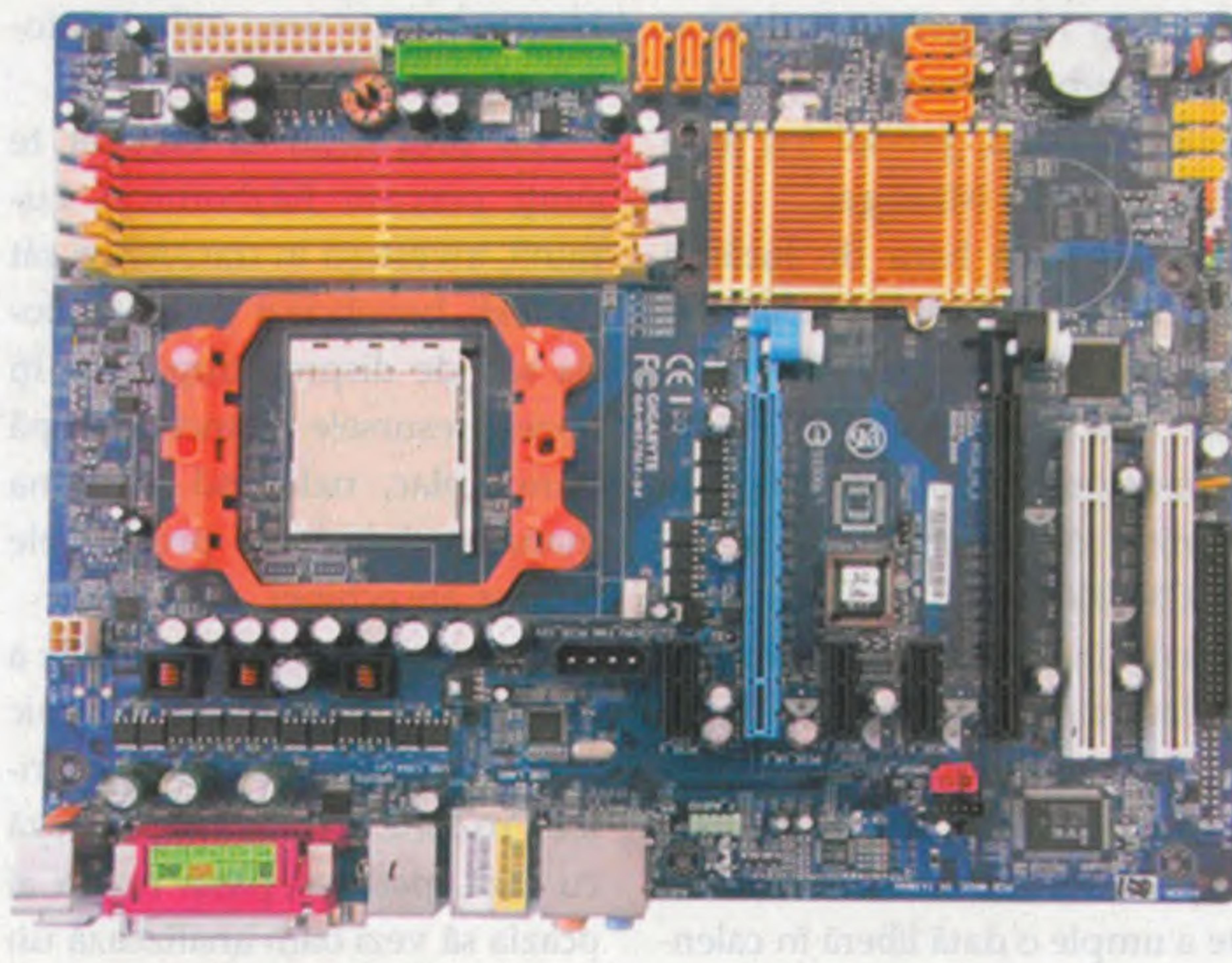
La proiectarea acestei plăci, Gigabyte a optat pentru chip-ul nForce 570. Acest chip suportă toate modelele de procesoare AM2, inclusiv Athlon 64 FX-62 și 5000+. Achiziționând această placă aveți certitudinea că va fi compatibilă cu orice procesor pe soclu 940. În timpul testelor am încercat atât un 5000+, cât și un FX-62, ele fiind recunoscute corect din prima, fără să fie nevoie de vreun update de BIOS.

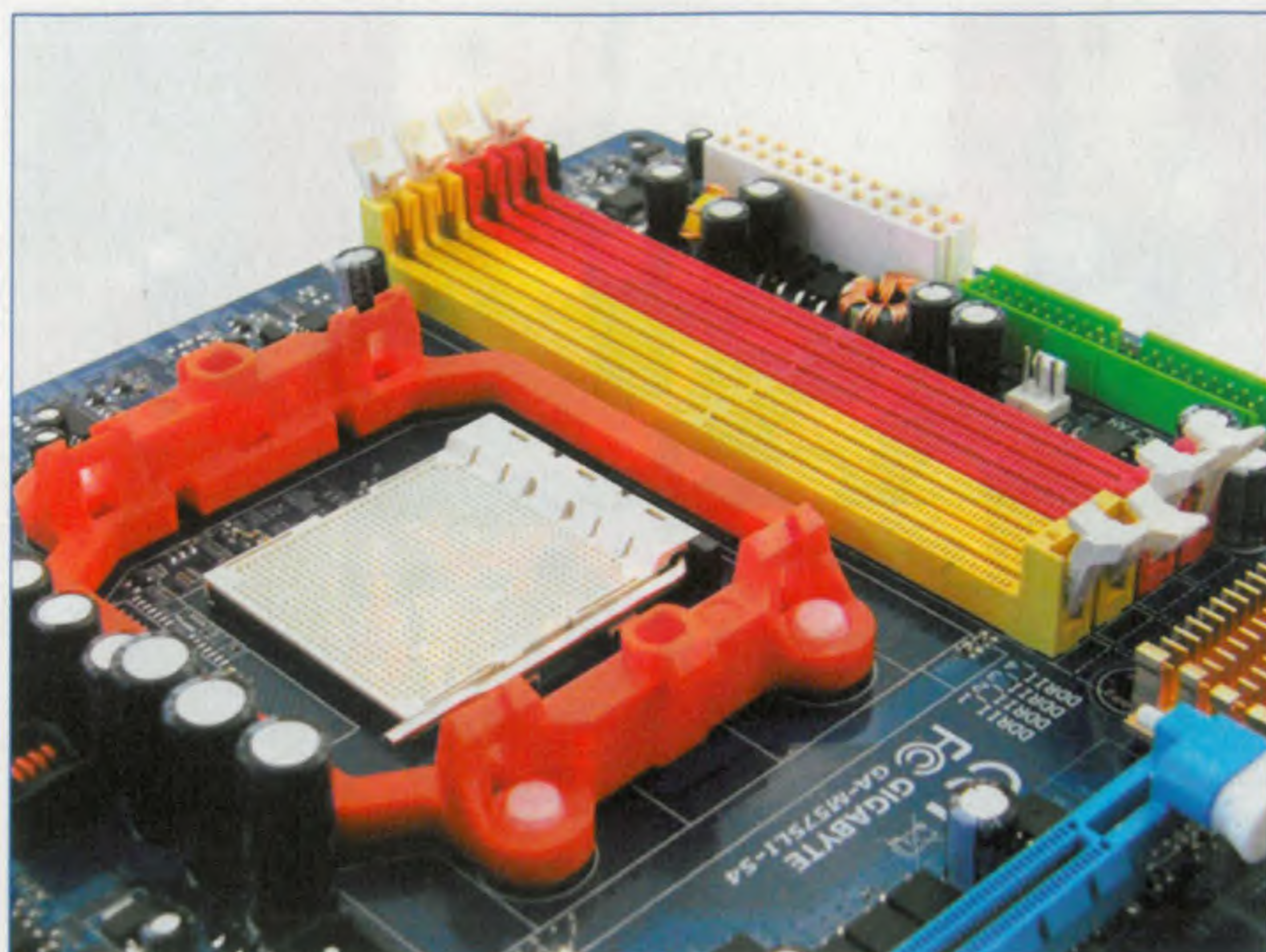
Cele patru sloturi DIMM arată că placa M57SLI-S4 poate suporta până la 8 GB de memorie DDR2. Procesoarele AMD au controller-ul de memorie chiar pe chip, oficial fiind suportate toate modulele până la DDR2 800. nForce 570 nu suportă noul standard EPP al nVidia, ceea ce înseamnă că memoria trebuie supratactată

manual, fără să funcționeze cu noile setări de memorie EPP.

Placa de bază oferă însă suport pentru o altă tehnologie nVidia, și anume configurația SLI. Placa de bază are două slot-uri PCI

Express de 16x, inginerii proiectând chipul SLI al chipset-ului 570 cu 28 PCI Express lanes. Rezultatul este forțarea plăcii de bază să opereze în modul SLI, la 8X. M57SLI-S4 mai găzduiește





două slot-uri PCI v2.3 și trei slot-uri PCI Express x1.

Din punct de vedere al conectivității mediilor de stocare, placa stă cât se poate de bine. Gigabyte a inclus șase port-uri SATA – numărul maxim suportat de chip-ul MCP55. Nu lipsesc nici impresionantele capacități de RAID: utilizatorii pot combina șase HDD-uri într-unul singur folosind RAID 0, ori pot crea din ele două arii redundante de RAID 5. Chipset-ul nVidia suportă de asemenea și RAID 0, 1, 0+1 și 1.5. Pentru cei care încă dispun de HDD-uri mai vechi este o veste bună că placa conține și două conectoare PATA, respectiv un conector pentru Floppy drive.

Un lucru care lipsea de pe majoritatea plăcilor echipate cu chipset nVidia (mai puțin seria 6100) a fost HDA (High Definition

Audio). HDA este de fapt înlocuitorul standardului AC'97 folosit în cazul majorității plăcilor de bază. Printre avantajele tehnologiei HDA se numără suportul DVD-Audio, Dolby Digital EX, sunetul surround 7.1 și lățimea de bandă mărită care permite redarea audio pe mai multe canale (192 kHz, 32 biți). M57SLI-S4 are suport HDA prin intermediul Realtek ALC883 CODEC.

Panoul din spate oferă un jack RJ45 pentru LAN, patru porturi USB 2.0, șase jack-uri audio pentru placa de sunet încorporată, porturi de ieșire și intrare S/PDIF, un port COM, un port pentru mouse PS/2 și unul pentru tastatură PS/2, respectiv un port paralel. Producătorul oferă un Marvell PHY pentru a controla unul dintr-un porturile LAN.

Aranjarea diferitelor elemente



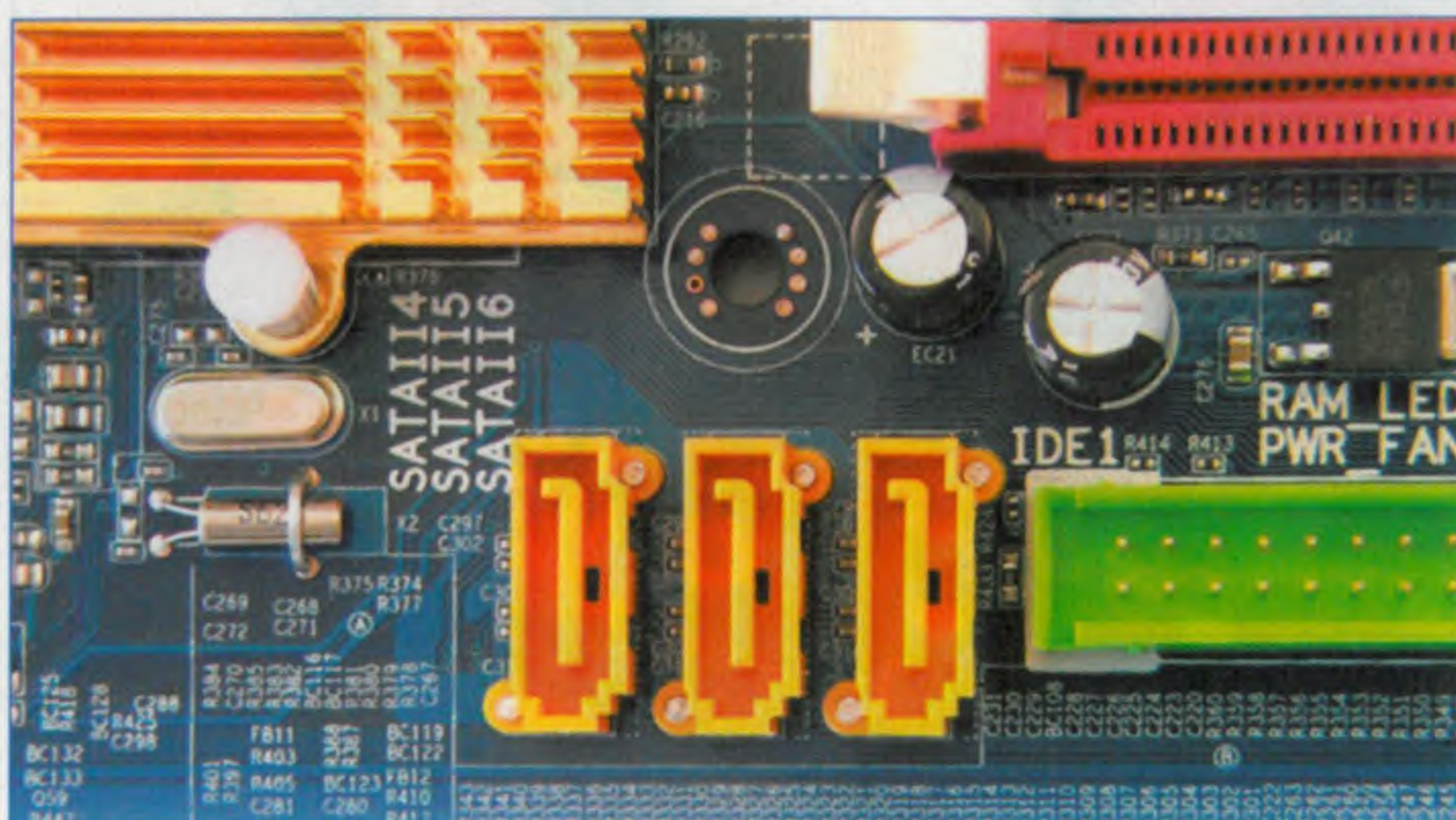
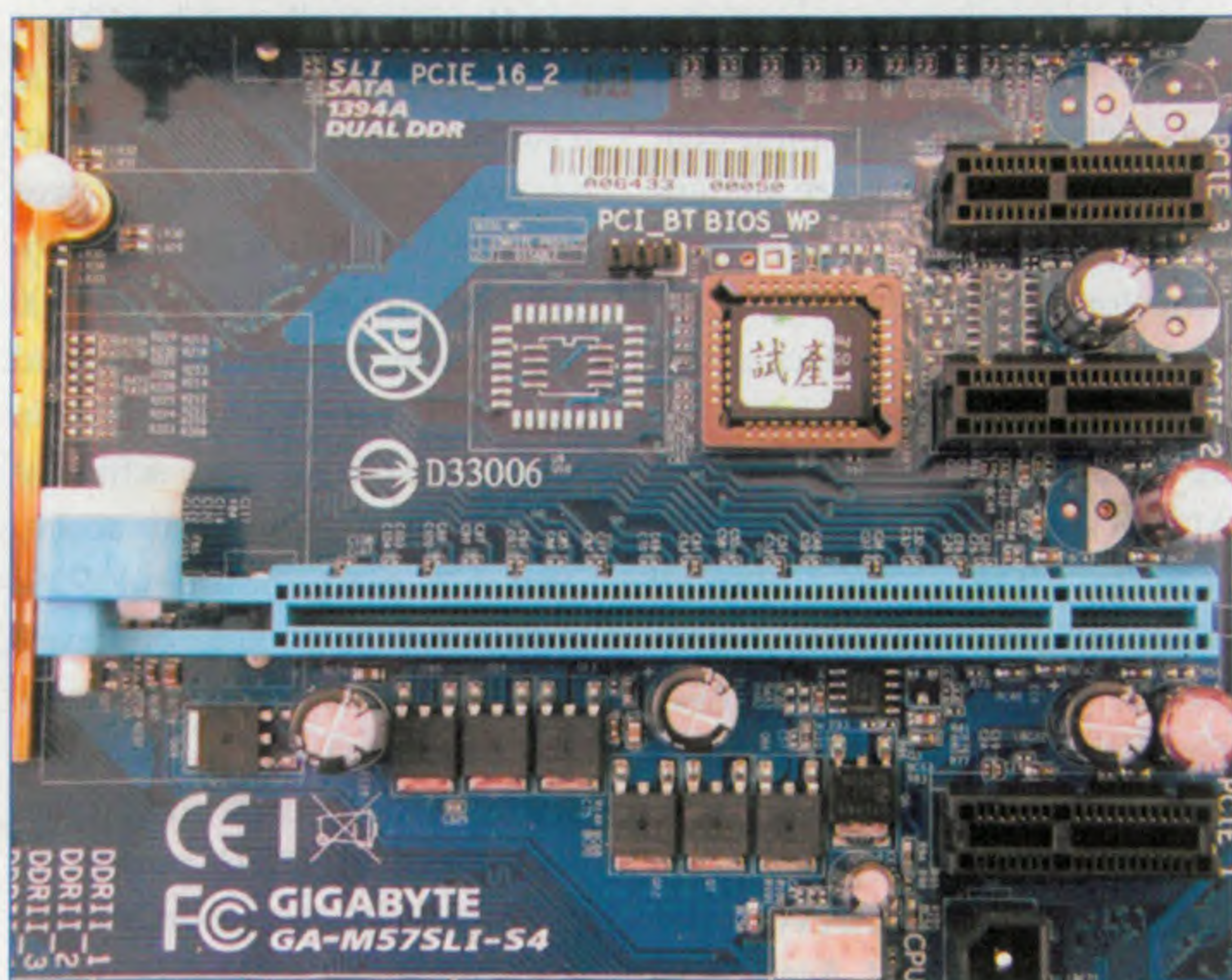
pe placă este perfectă, cel puțin din punctul de vedere al conectorilor de alimentare. Conectorul ATX de 24 pini a fost amplasat în partea de jos a plăcii lângă conectorii IDE, iar conectorul de alimentare de patru pini a fost amplasat în partea de sus a plăcii. Această amplasare permite montarea cablurilor de alimentare care pornesc de la sursă, fără să afecteze circuitul aerului. Singurul minus pe care l-am descoperit la capitolul layout este poziția conectorului de floppy drive, amplasat în colțul îndepărtat al plăcii. Datorită acestei soluții cei care mai folosesc floppy drive sunt nevoiți să tragă cablul acestuia peste placa video. Prin conectorii amplasați pe partea inferioa-

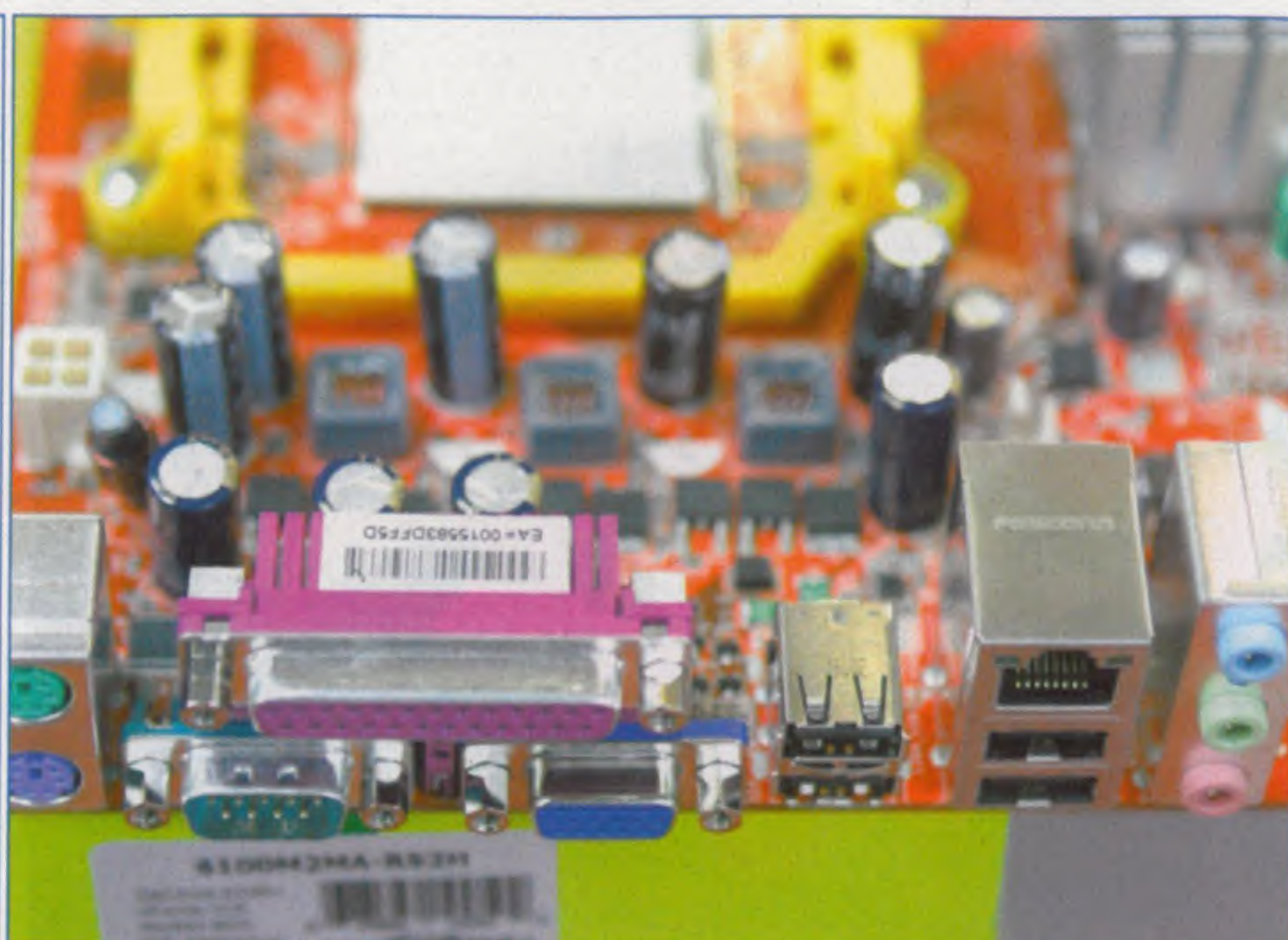
ră a plăcii pot fi conectate până la 10 periferice USB, placa oferind suport și pentru două porturi adiționale de FireWire IEEE-1394.

Iată și sistemul cu care am testat placa de bază:

- procesor AMD AM2 Athlon64 5000+ (2.6GHz)
- 2GB memorie Corsair DDR2 1067MHz CAS4
- 2 HDD WD Raptor 74 GB 10000 rpm
- placă video XFX 7800 GT
- DVD-ROM Asus 16x
- Windows XP with SP2
- DirectX 9.0c

Am încercat placa atât în jocuri, cât și programe de analiză sintetice. Punctajele din testele sintetice au fost cu puțin în urma altor plăci aflate în redacție, M57SLI-S4





obținând 5050 puncte în 3DMark 2006 și 9000 puncte în 3DMark 2005, respectiv 96920 puncte în Aquamark. În cazul jocurilor, situația a fost mai împărțită: în **Doom 3** am obținut cea mai mare medie de fps 116.2, în timp ce în **FE.A.R.** cu toate setările la maximum în 1024x768 în 32 biți am obținut iarăși cel mai modest rezultat, 95 de fps.

Chiar dacă performanțele plăcii M57SLI-S4 care folosește chipset-ul 570 (o modificare a nForce 4 SLI) rămân în urma unei plăci dotate cu 590 SLI, trebuie să spunem că Gigabyte a făcut o treabă bună cu această placă. Nu avem de-a face cu cea mai bună placă

AM2, dar M57SLI-S4 oferă tot ce are nevoie un sistem desktop modern.

GA-M55plus-S3G

Gigabyte încercă să satisfacă dorințele tuturor categoriilor de cumpărători, combinând în placa M55plus-S3G, flexibilitatea soluțiilor de ultimă oră cu suportul pentru procesoarele AM2 cu un preț mai redus.

GA-M55plus-S3G se bazează pe chipset-ul nVidia GeForce 6100, oferind laolaltă avantajele unei plăci video 6100 încorporate și a unui slot PCI Express 16X. Cei care caută performanță, pot opri cu ușurință placa video încorpo-

rată, astfel evitând scăderea performanței sistemului. Cei care caută un PC ieftin și cărora le convine placa video integrată, vor fi mulțumiți de 6100 – ideal pentru sarcinile de bază.

Flexibilitatea plăcii este sporită de cele șapte sloturi de extensie: în afară de slotul PCIX 16x amintit, pe placă au mai fost amplasate patru sloturi PCI și două sloturi PCIX 1x. Datorită înălțimii northbridge-ului trebuie să fiți atenți la montarea plăcilor pentru a evita coliziunile. Minusul legat de amplasarea conectorului de floppy drive este prezent și aici, dar trebuie să amintim ca un plus al layout-ului amplasarea ingenioasă a conectorului pentru panoul audio frontal. De asemenea, merită laude și conectorii colorați pe baza unui cod – lucru care ușurează montarea componentelor. Amplasarea conectorului ATX 12V de 4 pini nu mai este așa comodă, utilizatorii fiind obligați să plaseze cablul care alimentează placa de bază prin acest conector, fie deasupra, fie în jurul cooler-ului de CPU. Placa a fost dotată cu southbridge nForce 430 de care este legat un Realtek ALC883 CODEC (7.1 canale, suport HDA), un Marvell 88E1116-NNCa Gigabit LAN controller, respectiv un controller FireWire Texas Instrument's TSB43AB23 IEEE-1394.

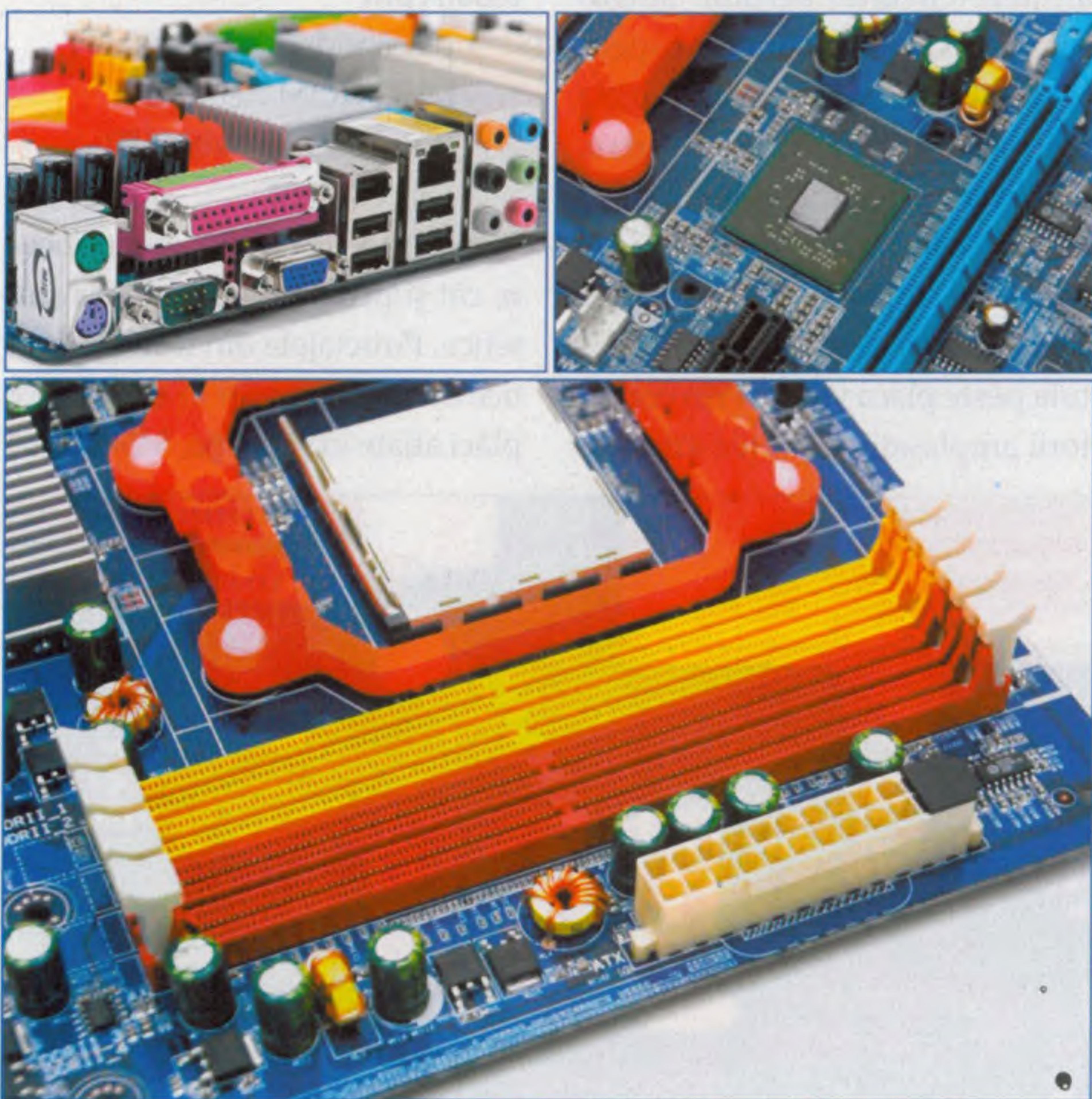
E puțin ciudat că placa dispune de un controller FireWire, dar nu are BIOS socketat. Acest lucru

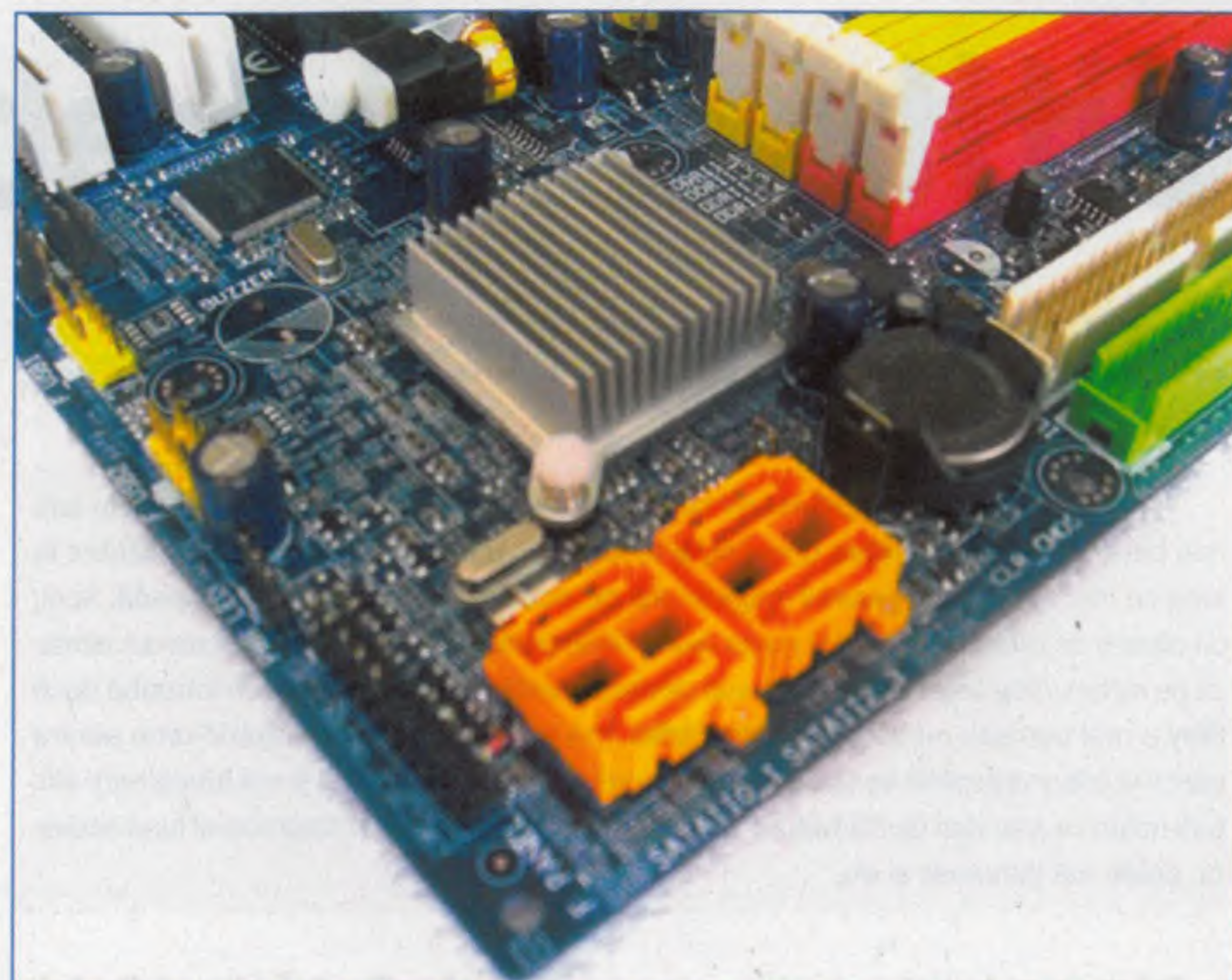
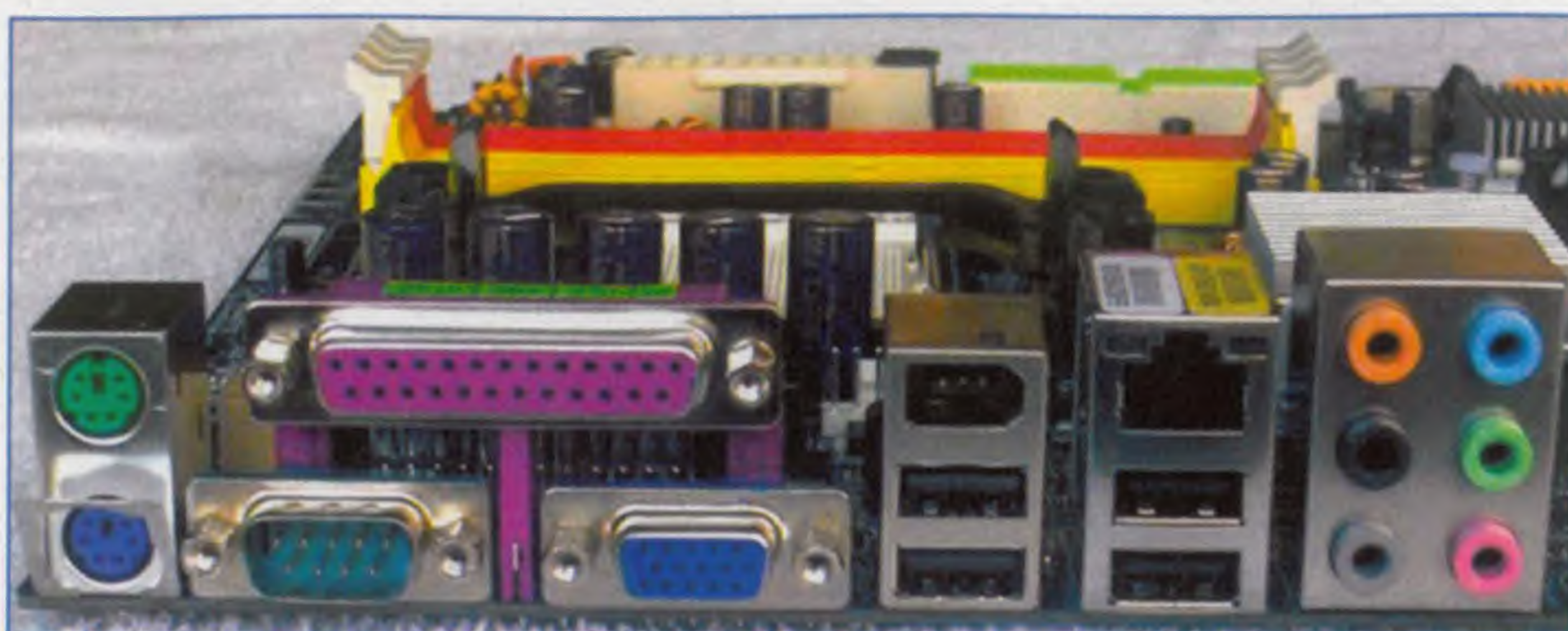
poate fi considerat ca un compromis, pentru a reduce prețul.

Panoul din spate include obșnuitele conectoare PS/2, porturile paralel și serial, un conector VGA, patru porturi USB, conector FireWire și Gigabit Network, respectiv șase jack-uri audio.

La fel ca în cazul lui GA-M57SLI-S4, și aici este prezent așa numitul Motherboard Intelligent Tweaker. Acest program le va fi foarte util celor care caută să supratacteze cât mai ușor sistemul. Folosind MIT am reușit să creștem frecvența procesorului Athlon 64 3200+ cu nucleu Orleans, de la 2000 la 2500 MHz.

În cazul acestei plăci am vrut să verificăm performanțele atât folosind placa video integrată, cât și o placă video separată. În timpul testelor s-a dovedit că GA-M55plus-S3G pierde din performanță cu controller-ul de 6100 on board activat, dar aceasta nu este o valoare semnificativă. La capitolul grafică însă 6100-le nu prea face față: în 3DMark 2006 am obținut 3565 puncte folosind un 7900 GS, și doar 300 puncte folosind placa video încorporată. Nici în 3DMark 2005 nu s-au schimbat prea mult lucrurile, cu același 7900 GS placa obținând 7264 puncte, iar cu 6100-le on board 696 puncte. Diferențele semnificative s-au păstrat și în Aquamark: 72952 puncte fără placa încorporată și 11853 puncte cu placa activată. În jocuri nu am mai testat performanța plăcii





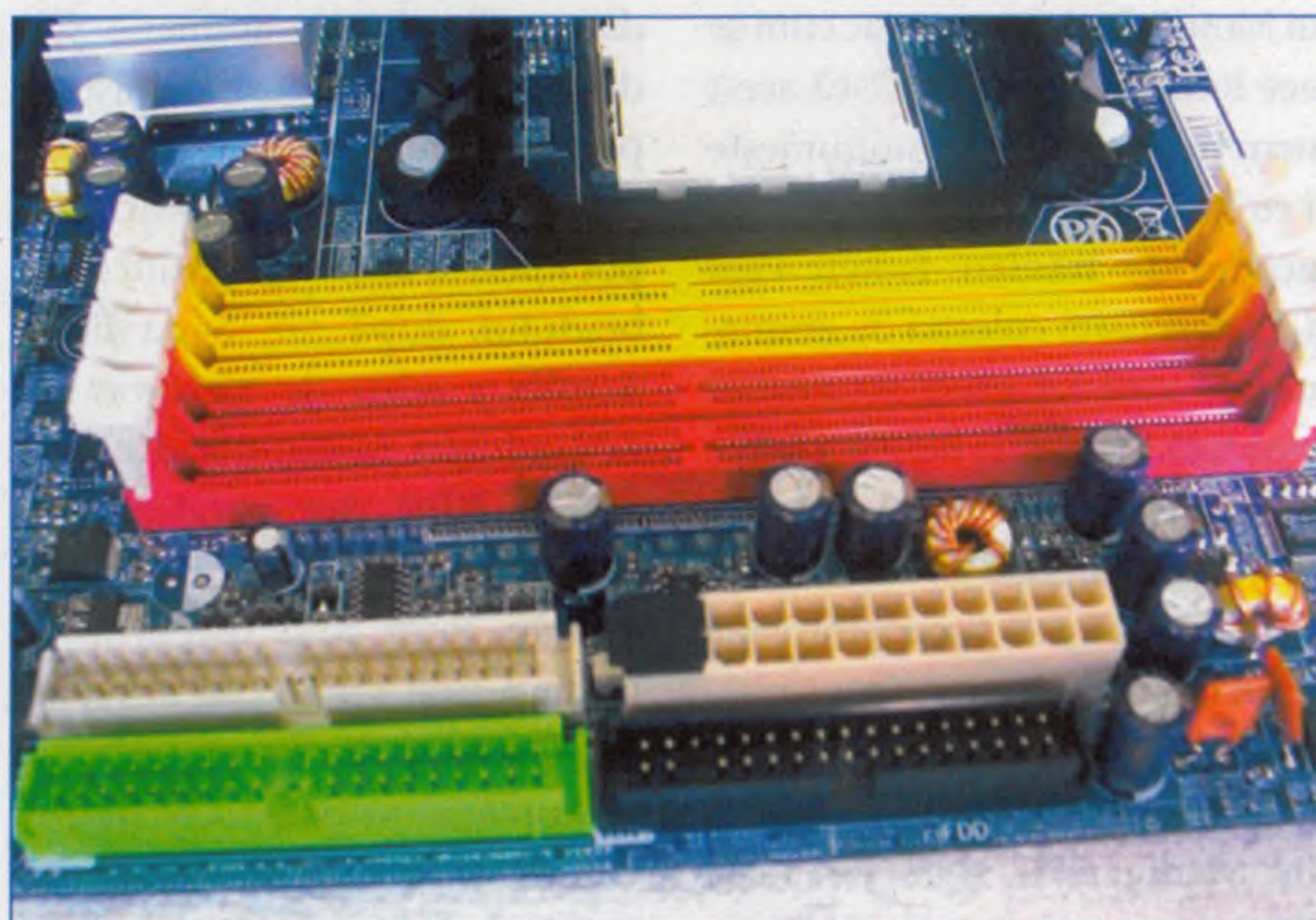
încorporate pentru că, deși redă grafica 3D, puterea de calcul nu-i permite rularea de jocuri mai sofisticate.

În concluzie putem spune că GA-M55plus-S3G este o placă bine echilibrată care oferă destule resurse utilizatorilor de aplicații office. În plus, prin montarea unei plăci grafice high end, placa de bază poate reprezenta baza unui sistem destinat rulării de jocuri.

GA-M51GM-S2G

Ultima dar nu și cea din urmă victimă a testului nostru este tot o placă de bază care se bazează pe chipset-ul GeForce 6100. Din câte se poate vedea și de pe ambalaj, producătorul a ținut să menționeze sub giganticul S de pe cutie principalele trăsături. Chiar dacă producătorul a pus și pe acest ambalaj ștampila Gamer's Choice, trebuie să spunem încă de la început că avem de-a face cu o placă destinată construirii unui sistem destinat mai degrabă întregii familii, și nu al unei „uzine” care să fie folosită la jocuri. Un prim indiciu este răcirea pasivă de pe southbridge. La o examinare mai atentă observăm că, în mod asemănător cu celelalte plăci deja testate, Gigabyte a recurs la această soluție de răcire pe suprafața întregii plăci. Fiind destinată în principal unui sistem media center sau unor aplicații cu poftă de hardware moderată, lipsa zgomotului reprezintă un avantaj când vine vorba de criterii de achiziționare. Un alt lucru care sare în ochi este așezarea neortodoxă a conectorilor de tip SATA-II. Această arhitectură nu are doar scopuri estetice, ea dovedindu-se a fi foarte utilă în practică, asigurând o bună fixare a conectorilor. Cele patru porturi SATA-II sunt

compatibile cu toate cablurile existente pe piață. Placa de bază mai conține doi conectori pentru mediile de stocare ATAPI, respectiv un conector pentru floppy drive. Având în vedere că avem de-a face cu o placă de bază microATX, putem spune că arhitectura este destul de aerisită. Compromisul făcut constă în renunțarea la anumite slot-uri: în afară de slotul PCI Express de 16X, ne mai stau la dispoziție două slot-uri PCI și unul PCIX 1x. Flexibilitatea plăcii anterioare este păstrată însă și aici: în funcție de nevoile proprii puteți să utilizați ori să dezactivați placa video 6100 încorporată. De asemenea, este



îmbucurător să revedem compatibilitatea cu conectorii de curent de 20 și 24 pini. Faptul că apar și alte soluții decât conectorul ESP întâlnit la plăcile din gama Asus merită laude. Pe panoul din spatele plăcii întâlnim conectorii bine-

cunoscuți de la modelul testat anterior: în afară de clasicele porturi PS/2, porturi serial și paralel, regăsim aceeași ieșire VGA, patru porturi USB, conectorul LAN, cele șase jack-uri audio și portul FireWire. Vorbind de Media Center pot fi deranjante lipsa conectorilor audio digitali și lipsa unui TV-out, dar acest lucru

4 (standard DDR2 800) în 5-5-5 (standard DDR2 667). Aceasta nu ar fi problema în cazul majorității plăcilor de bază, dar cum BIOS-ul lui GA-M51GM-S2G nu permite configurarea latențelor și frecvențelor memorie, nu putem beneficia de avantajele unor module premium. În cazul acestei plăci am efectuat doar teste în care am folosit placa grafică încorporată. Putem spune că am fost mulțumiți de ea, punctajele obținute depășindu-le pe cele ale modelului de referință: 1262 puncte în 3Dmark 2003 și 673 puncte în 3Dmark 05 la o rezoluție 1024x768. Aceste punctaje nu sunt deloc mari, dar e deja o performanță că placa de bază cu placa video încorporată a rulat fluid 3Dmark.

Raportul preț/calitate al acestei plăci este remarcabil, dar nu trebuie să uităm că GA-M51GM-S2G se încadrează în categoria buget. Această placă se adresează celor care vor un sistem ieftin pentru familie și nicidecum celor care vor performanță în jocuri.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro

Punctaj
GA-M51GM-S2G

81%

PRODUCĂTOR Gigabyte
DISTRIBUITOR Distrib. autorizat Gigabyte

www.gigabyte.com.ro

Punctaj
GA-M55PLUS-S3G

85%

PRODUCĂTOR Gigabyte
DISTRIBUITOR Distrib. autorizat Gigabyte

www.gigabyte.com.ro

Punctaj
GA-M57SLI-S4

88%

PRODUCĂTOR Gigabyte
DISTRIBUITOR Distrib. autorizat Gigabyte

www.gigabyte.com.ro

Cititorii întreabă...

...șuviță verde răspunde!

A venit, a venit iarna, acoperă-mi bugetul cu ceva, cu umbra unui mega-salariu sau mai bine, mai bine cu umbra unui câștig la loto... aș putea parafraza celebrul cântec în timp ce mă uit afară pe geamul magazinului de jocuri și văd primii fulgi de zăpadă. Apoi, cu părere de rău constat că iar nu-mi ajung banii pentru toate minunățiile care se aliniază pe rafturi. Aleg câteva colecții și, sub privirea atentă a unor puști care se întreabă dacă **Prey** e mai bun sau nu decât **Counter-Strike**, mă îndrept spre casă. Văzând urna pentru păreri și observații plină de taloane, îmi amintesc de poșta redacției și mă întreb oare cititorii noștri ce și-ar dori de Sărbători. Să vedem ce ne-a adus Mailer Daemon-ul luna aceasta, poate mă lămuresc și eu.

Salutare, redacție!

Cum se apropie sărbătorile cu pași repezi, permiteți-mi să încep această scrisoare cu un călduros „La Mulți Ani!” și toate cele bune! Sunt și eu un „puștiulică” de 15 ani din Bacău și sunt un mare fan al revistei voastre! Am aproape toate numerele și pot să vă spun că fiecare este scris foarte bine! Sper ca Moșul să îmi aducă anul acesta un calculator nou, să pot și eu juca monstruoșitățile astea de **Gothic 3**, **Oblivion**, **NWN 2** și **Need for Speed: Carbon** căci, la configurația mea actuală, îmi e foarte greu să țin pasul cu timpul. Și acum câteva întrebări. În primul, aș vrea să știu, ce vreți să vă aducă moșul? Fiecare în parte. În al doilea rând, ce se mai aude cu seria **Elder Scrolls**, căci sunt un mare fan al aces-teia, vom mai avea vreo continuare? Pe când un **Gothic 4**? Numai bine, vă las să vă distrați și voi de sărbători, că munciți prea mult în fiecare an să țineți cititorii fericiți!

Radu

Salutăm Bacăul, dragă Radule și La Mulți Ani și ție și tuturor cititorilor. Să vă aducă Moșul tot ce doriți... dar nu vă doriți fiecare câte un Ferrari roșu că apoi, săracul Moș dă faliment. Noi avem dorințe smerite și micuțe, dar cam diferite. Dragul nostru sâcăitor... ăăă... secretar general de redacție, Army băcsi, și-ar dori o echipă privată de fotbal cu care să-i arate lui Mourinho la un cognac cum se face fotbalul adevărat. Dacă acest lucru nu e posibil, se mulțumește și cu înrobirea virtuală a celorlalți jucători de **Travian**. Fratele Paul și-ar dori toată colecția de anime-uri care a existat, există și va exista vreodată. Dacă asta nu e posibil se mulțumește și cu propria marcă de vodcă, colorată în roz. Fratele Ciprian după ce a cucerit întreaga lume medievală vrea niște sărbători liniștite în familie. Și dacă tot a fost exclus de biserica catolică din **Medieval II**, și-ar dori niște



poze cu noii porcușori de Guineea. Marius își dorește o plecare la moșia de la țară, având planuri mari de industrializare a zonelor agrare... cu ferme de randare a filmelor de animație. Cât despre mine îmi doresc liniște și pace, eventual să-mi aduc aminte în cine mi-am uitat drujba, ca să o pot folosi la tăierea porcului sau a bradului, după caz. Seria **Elder Scrolls** a adus de sărbători un nou add-on miniatural, **Knights of The Nine**. Acest add-on este atât de mic și are atât de puține noutăți încât a și dispărut pe undeva prin vreun colț al redacției. Dacă-l găsim îl vom prezenta în numărul următor. Cât despre **Gothic 4** să nici nu auzim, cel puțin până cei de la Piranha Bytes nu învață să-și optimizeze jocurile. Oricum, din cele văzute până acum va trebui să așteptăm doi sau trei ani pentru o continuare. Distracție plăcută și ție, și fie ca sub brad să te aștepte calculatorul mult râvnit.

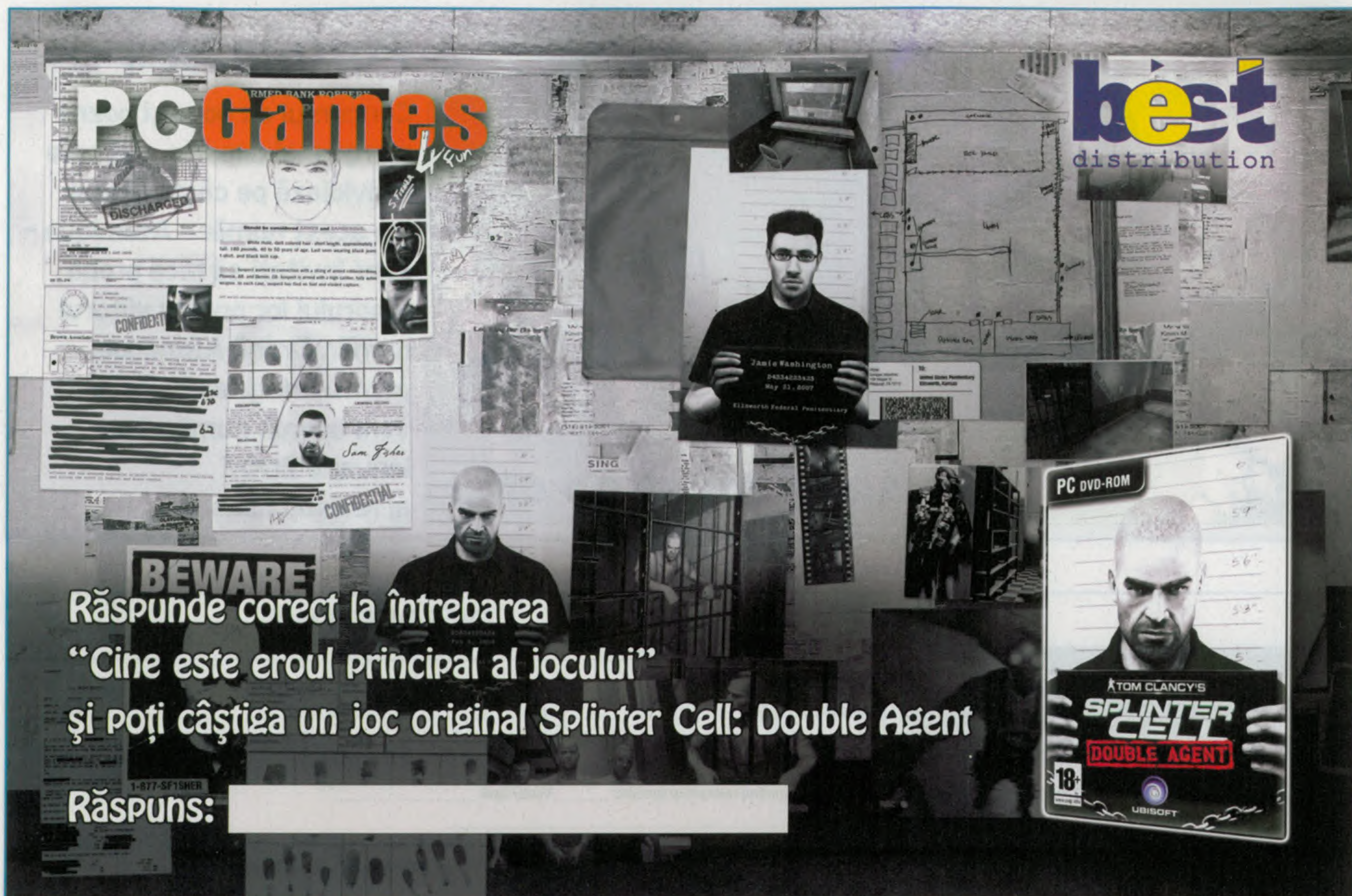
Bună ziua,

Numele meu este Cornel. Recent, mi-a fost pusă la dispoziție o sumă frumușică de bani pentru a-mi achiziționa un sistem nou (unde va pe la 70 milioane, suficient zic eu pentru

un calculator puternic). În general, cam știu ce vreau să îmi cumpăr, însă am rămas blocat la capitolul plăci video. Nu sunt genul de om care se orientează după scoruri din 3D Mark sau alte programe făcute pentru a-ți forja placa video, deoarece știu din proprie experiență că nu contează ce scor iei acolo, ci cum îți merge jocul propriu-zis. De aceea apelez la voi, pentru că, fiind în domeniul gaming-ului de atâția ani, aveți o experiență bogată și folosiți, probabil, pentru teste diverse sisteme, cu diverse configurații, atât AMD cât și Intel, atât ATi cât și nVidia. Și cum văd că domnul Erdei Jacint se ocupă de partea hardware a revistei, l-aș ruga să îmi sugereze ce să aleg? În limita a 25 milioane lei, un ATi? O nVidia? Deoarece eu sunt debusolat și nu am vreo preferință pentru o marcă anume, cum au alții. Mulțumesc anticipat.

Salutări, Cornele, și felicitări pentru suma primită. Nu știu ce bancă ai jefuit sau la ce jocuri de noroc ai jucat ca să obții banii ăștia, dar îți spun sigur că mulți te invidiază. Și dacă tot veni vorba de invidie, eu ți-aș recomanda noua serie 8000 de la nVidia fiind primele plăci grafice pregătite de DirectX 10. Răspunsul lui ATi va





PCGames

best distribution

Răspunde corect la întrebarea
“Cine este eroul principal al jocului”
și poți câștiga un joc original Splinter Cell: Double Agent

Răspuns:



PCGames

UBISOFT

Răspunde corect la întrebarea
“Cine este producătorul jocului NEED FOR SPEED: CARBON?”
și poți câștiga un joc original!

Răspuns:

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu CD	<input type="checkbox"/> 3 luni – 30 RON	<input type="checkbox"/> 6 luni – 57 RON	<input type="checkbox"/> 12 luni – 107 RON
ABONAMENT PC Games cu DVD	<input type="checkbox"/> 3 luni – 32 RON	<input type="checkbox"/> 6 luni – 62 RON	<input type="checkbox"/> 12 luni – 116 RON

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de l-am achitat cu mandat nr.
 pe adresa: Media Contact, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Semnătura

Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - Atomique - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Dragă Atomique, pentru imaginea haioasă îți vom acorda numărul pe ianuarie 2007 al revistei noastre!



Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 10 ianuarie 2007

CHESTIONAR PC Games 4 Fun decembrie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculți frecvent?

1. _____
 2. _____
 3. _____

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. _____
 2. _____
 3. _____

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1. _____
 2. _____
 3. _____

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată / cântărețul preferat

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

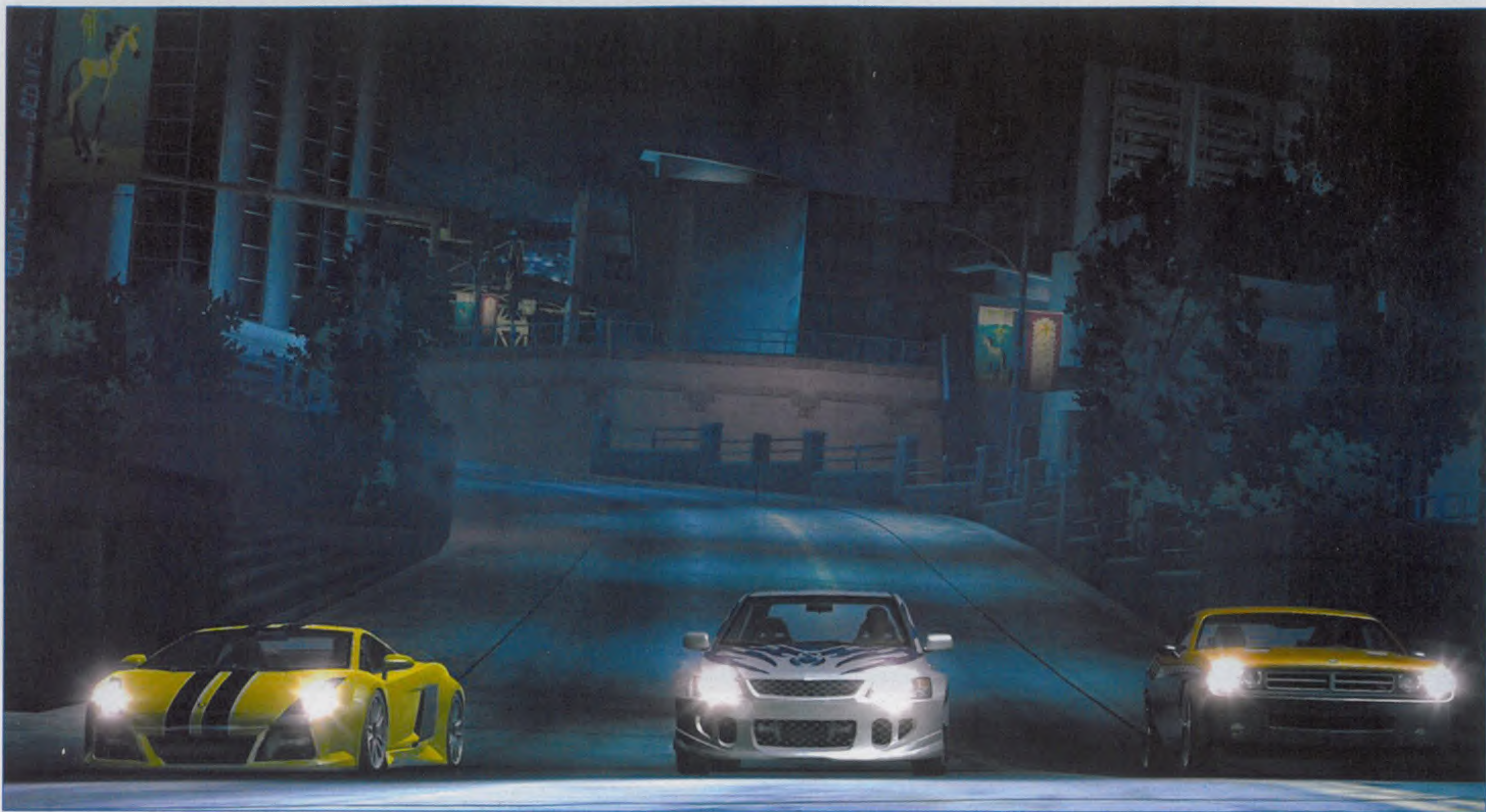
Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____



întârzia până anul viitor și nu cred că ai chef să aștepti atât. Cu așa un monetar, eu zic că te poți gândi lejer la un 8800 GT sau GTX. Dacă nu te gândești însă chiar așa departe, s-ar putea să găsești o afacere mai bună achiziționarea unui Radeon X1950 XTX. La procesoare a devenit clară situația, Intel Core 2 Extreme fiind cele mai rapide și mai scumpe procesoare. Adăugând o placă de bază pe măsură, 21 GB de DDRAMII 800 MHz și două (sau mai multe) HDD SATA II cu 10.000 rpm și 16 MB cache legate în RAID 0, ai și obținut centrala atomică a regiunii. Ai grijă doar cu consumul de curent! Toate cele bune.

Stimată redacție PCG,

Într-una din multele reviste pe care le-am depozitat într-un dulap de acasă, era un demo foarte interesant al unui joc de strategie în timp real. Se numește **Rising Kingdoms**. Ceea ce mi-a plăcut mult la el sunt grafica și design-ul. Erau trei rase "majore" dintre care puteai să alegi să joci human, foresters și darklings, respectiv cinci rase "minore" elfi, dragoni, trolli, nomazi și shades. ("minore" și "majore" arată aici cât de puternice

sunt ele în poveste :)). Rasa selectată pentru demo mi s-a părut super. Mi s-au părut foarte comice corciturile alea urâte dintre lupi și oameni, mai ales că arătau primitive și era haios felul în care se mișcau. Jocul avea și o muzică de fundal potrivită cu mișcările unităților. Arăta ca-n basme ^^. Dar s-a rătăcit CD-ul' prin restul teancului și am uitat de jocul asta. Aveam de gând să îl cumpăr când apare. Îi un joc destul de bine gândit față de altele, cum sunt cele unde măcelul îi ceva obișnuit. Are și eroi care la fel ca în orice joc de strategie au magii mai puternice față de magicieni și pot purta "itemuri", lucru ce te obligă să-ți faci și un erou dacă nu vrei să fie adversarul în avantaj. Atmosfera jocului mi s-a părut fermecătoare; personajele și povestea ca în basme, adică sunt tare ciudate, dar și tare interesante în același timp. :P Aș vrea să știu cât de mult/puțin a fost apreciat acest joc de către alții. Există battle.net pentru versiunea completă? E un joc care mi-a atras atenția, chiar mi se pare mai interesant decât titlurile cunoscute de toți. Nu tot ce-i la modă poate să-ți placă și spiritul de turmă nu prinde prea bine. Deci recomand și altora să încerce jocul.

Peralisc

Iată dovada că utilizatorii forumului nu au uitat să scrie. Bine ai venit în cadrul poștei, Peralisc, și îți mulțumesc că ne-ai atras atenția asupra jocului. **Rising Kingdoms** a apărut prin vara anului trecut. Am vrut să mă interesez cum l-am apreciat în momentul apariției, dar s-a închis Lena cu noul secretar de la distribuție în camera de arhive, spunând că vrea să-și desfacă cadoul. N-am mai insistat... Jocul a fost produs de Haemimont și distribuit de Black Bean Games. Nu are legătură cu battle.net, acesta fiind un serviciu dedicat exclusiv jocurilor produse de Blizzard. Din

cauza vechimii sale nu prea mai ai șanse să-l vezi pe rafturile magazinelor de la noi. Te sfătuiesc să încerci să dai de el prin străinătate sau pe vreun site gen eBay. Celorlalți care simt că li s-a trezit interesul să caute demo-ul pe discurile revistelor de anul trecut. Baftă!

Iată că în mare am cam aflat ce-și doresc oamenii de Crăciun, rămâne de văzut în numărul următor câte se împlinesc din aceste dorințe. Până luna viitoare vă doresc să jucați bine!





Clopoței pe câmpii

Sfârșit de an cum nu se poate mai liniștit pentru aprigii și foarte bine plătiții muncitori din cadrul redacției PC Games 4 Fun. Vin sărbătorile, destupăm butoaiele cu vin, executăm porcii și îi punem la frigare – cine mai are timp de jocuri? Până și producătorii lenevesc în această perioadă, doar câțiva mai mijesc ochii din mahmureala și reveria Crăciunului, amintindu-și că mai

trebuie să și lucreze. Fratele Ciprian m-a rugat insistent să vă comunic că, în numărul viitor, vă va prezenta cu spirit critic add-on-ul pentru **Oblivion**, **Knights of The Nine**, add-on pe care, culmea trebuie să îl și plătim. EA, ca de obicei, nu ține cont de ploaie, grindină, furtună sau soare, drept pentru care vom avea parte de **Lord Of The Rings**, **The Battle For Middle-Earth II**, **The Rise of the**

Witch-king, un titlu atât de lung încât sunt foarte curios cum vor reuși să îl înghesuie pe cutia jocului. Unii zic că **Resident Evil 4** e pe vine. Alții zic că nu. Eu zic că, cine știe, fratele Jacint poate primi un cadou frumos de sărbători. Ubisoft are febră, dar nu o febră de internat la spital, ci una a jocurilor. În special cu animale. Horsez, Catz, Dogz și mai știu eu ce alte patru-pede vrednice de atenția omului

se vor gudura frumos pe la picioarele redactorilor. Aud, în zare, o furtună care se apropie. E **Dragon Storm**, add-on-ul pentru **Spel-lforce 2**. Nu de alta, dar tare mult ne dorim o strategie sănătoasă, bașca niscaiva elemente de RPG. Hmm... cam atât! Subțirel, dragii mei, subțirel! Numai bine pentru o sărbă(u)toare care se respectă.

ETILIBRATU'

paul@pcgames.ro



NEBUNIA MOBILA SMS la:

Sau suna la: **0906-760.755 1290**

Valabil Romtelecom. O comanda dureaza aprox. 2 min. Taxa 1.36+IVA/min

www.superlogo.ro

WWW.GO4ME.RO

INCEARCA WWW.PCLINK.RO

Queen Bee

2 sexy chicks

Blonda in extaz

Sexy striptease

VIDEO

Video clipuri 100% romanesesti!

GM500522 GM500542 GM500546 GM500502

Verifica daca telefonul tau este compatibil la "Cum comanzi" sau pe wap.superlogo.ro

Compatibilitatea MP3 pe wap.superlogo.ro

Pentru a comanda scrie codul melodiei de forma: **GM COD TIP** (ex: **GM30477 NO** - pentru mono "N" - Covertone Nokia/Samsung, **GM30477 SI** - pentru mono Siemens, **GM30477 PL** - pentru polifonice si **GM30477 MP** - pentru mp3 in cazul in care este disponibil.) si trimite SMS la 1290

MP3	COD	Internationale	MP3	COD	Romanesti	MP3	COD	Manele
	GM30537	Shakira - Hips don't lie		GM30561	Blondy - La fiesta		GM30466	Carmen Serban - Dau jos sotu
	GM30591	Pink - U and 'ur Hand		GM30562	Arssura & Simona Nae - Prin club		GM30467	Adi Devito - Doar ochii tai
	GM30589	Rihanna - Unfaithful		GM30563	Vegas & Rico C. - E scandalos		GM20003	Adi Devito - De Cine Mi-e Mie...
	GM30590	Justin Timberlake - Sexyback		GM30564	Vortex - Iubirea mea esti tu		GM30469	V. Vjelle - Ai luat cu tine
	GM30614	Juanes - Adios Le Pido		GM30565	DJ Adrian Eftimie - No side effect		GM30470	F. Salam - Fericirea vietii mele
	GM30628	Madonna - Jump		GM30566	DJ Project - Soapte		GM30069	Liviu Guta - De Ce Ma Minti
	GM30629	Fergie - London Bridge		GM30567	Simplu - Oficial mi-e bine		GM30472	A. Minune - De ce ma privesti
	GM30613	Sean Paul - Give it up to me		GM30592	Akcent - French kiss		GM30473	Sorin C.A. - Degeaba imi spui
	GM30581	Bob Sinclair - World, Hold On		GM30595	CLEOPATRA STRATAN - Ghita		GM30427	N. Guta & C.A. - Vorbeste lumea
	GM30631	Nelly Furtado - Promiscuous		GM30601	ZDOB si ZDUB - Miorita		GM30428	A. Minune & Costi - Nu te mai...
	GM30616	C. Aguilera - Ain't No Other Man		GM30104	Mos Craciun Cu Plete Dalbe		GM12116	GUTA - Stau Singur In Gara
	GM30032	We Wish You A Merry Christmas		GM30526	Arsenium feat Natalia - Locco		GM30430	Vali Vjelle - Dragoste pe lin...
	GM30033	Jingle Bells		GM30527	BUG Mafia - Viata noastra		GM30431	Vali Vjelle - Glumeste in iubire
	GM30593	B. Rhymes - I love my bitch		GM30103	O Brad Frumos		GM30333	N. Guta - Viata nu ma lasa
	GM30584	Beyonce - DejaVu		GM30529	HI-Q - Razna		GM30175	N. GUTA - Numai Tu Esti
	GM30580	Black Eyed Peas - Mas Que Nada		GM30530	Mihai Traistariu - Tornero		GM12115	GUTA & SORINA - As Renunta
	GM30597	NELLY FURTADO - Maneater		GM30531	Flow Star - Candela		GM30278	ADI DE VITO - Pt Tine, Pt Mine
	GM30598	Paris Hilton - Stars are blind		GM30532	Raoul & Georgi - Am atins un nor		GM30279	LIVIU si DANIELA - Doar Tu
	GM30599	Pussycat Dolls - Buttons		GM30524	Heaven - Du-ma pe o stea		GM30287	VALI VIJELIE - Iubirea Noastra
	GM30600	Santana ft Sean Paul - Cry baby cry		GM30525	Cristi&S. Nae - Coji de portocale		GM30288	FLORIN SALAM - Trup Si Suflet

MP3	COD	TRUE TONES	MP3	COD	TRUE TONES
	Daddy Yankee - Gasolina	GM55521		GM50116	Atentie...soseste
	Hi-Tack - Say say say	GM55522		GM50119	Tovarase, suna sotia...
	JESSICA SIMPSON - A public affair	GM50587		GM50120	Ioane, te cautu Maria
	50 Cent - Candy shop	GM55523		GM50123	Valentine, ridica receptorul
	Broasca Dilie - Axel F	GM55524		GM50126	Amice, esti mort; te cautu...
	LI COOL J - Control Myself	GM30620		GM50127	Buna, sunt colega ta Laura
	Lumidee - Dance!	GM30622		GM50128	Sunt aici, in buzunar
	S. SISTERS - I Don't Feel Like...	GM30626		GM50129	O sa dormi pe pres daca nu...
	Beyonce - Ring The Alarm	GM30632		GM50130	Hei pisi, sunt eu, iubita ta...
	Bob Sinclair - Rock This Party	GM30633		GM50131	Si ce daca nu raspunzi...
	Parodie - Ghita	GM30642		GM50133	Scoate-ma incet...
	Madonna - Hung up	GM55443		GM50135	Buna ziua... Biletele la control
	James Blunt - You're beautiful	GM55485		GM50000	Orgasm bavarez
	Ricky Martin - I don't care	GM55453		GM50015	Ras Bebelus

Super Jocuri Java Pentru Mobilul Tau

Pursuit Squad

GM601098

Al fost destul infractorul in jocurile cu masini! A sosit clipa sa lei locul in scaunul bolidului din dotarea politiei si sa ii prinda pe cei ce fac ce pana nu te mult faceai si tu!

Dragon Dreams

GM601063

ficesti mic puzzle te va captiva. Ajuta-l pe Drago sa descopere si sa adune diamantele si sa evite capcanele pregatite special pentru el.

Alpha Girls

GM601055

Daca iti plac fetele frumoase, atunci cu siguranta iti va placea si acest joc. Descifreaza puzzle-ul pentru a descoperi ce se ascunde in spatele lui.

Dust 'N' Dirt

GM601016

Namolul ti se lipeste de parbriz si nu poti vedea. Masina iti aluneca aproape sa pierzi controlul, dar o redresezi in ultimul moment.

Run Santa Run

GM95162

Este Ajunul Craciunului, iar Mos Craciun a intarziat livrarea cadourilor. Spiridusul cel rau vrea sa-l impiedice, iar tu trebuie sa il ajuti sa livreze cadourile!

BMW RC

GM601071

Tralaste viteza si gloria curselor de formula 1. Alarga cu bolizii BMW pe 12 piste de formula 1 in diferite conditii meteo.

Snap! with Santa

GM95157

Mosul este ocupat cu pregatirea cadourilor pentru cei mici! Ajuta-l pe mos cu jocul de carti Snap si nu tasta ca cei mici sa fie dezamagiti anul acesta.

X-Find

GM95159

Priveste cu atentie frumoasele domisoare si descopera diferentele dintre ele. Ai nevoie de un ochi antrenat pentru a nu te lasa furat de peisaj.

Jordan Undercover

GM601082

Jordan a fost rapita de fluctuatia cea Rea. Tu, un bun samaritanean, iti atribui misiunea de salvator. Salveaza-o si iti va fi recunoscatoare

Verifica daca telefonul tau este compatibil cu jocul dorit pe wap.superlogo.ro

Invata arta Flirtului!

SMS 1540

Trimite GMFlirt prin SMS la 1540 si lectia incepe!

Cele mai fierbinti fete!

nokia/samsung

Sterge logo operator

lasa-ti mobilul sa respire

Trimite GMLogo1 prin SMS la 1290 si acel superator logo al operatorului va disparea de pe ecranul telefonului tau.

No 1 Dating Line!

Gaseste-ti perechea!

SMS 1299

Mii de persoane asteapta sa te cunoasca! Nu trebuie decat sa trimiti GM nume, varsta, localitate (ex: GM Dan, 23, Jasi) la 1299 si aventura incepe.

tarif: 0.75+iva/sms

HOROSCOPO

Trimite zodia ta (ex: Leu) prin sms la 1540 si primesti zodiacul zilei direct pe mobil

\$0.9+iva/sms

NOU

MONO, POLY, MP3

Covertone

Bancul Zilei!

NOU

fi chef sa razi putin?

Trimite **GM Banc** la 1299 si vei primi bancul zilei pe telefonul mobil!

Tarif \$0.7-TUR

GM2208

GM1170

GM1240

GM1561

GM1718

GM1724

GM1856

GM2016

GM1222

GM2081

GM2108

GM2109

GM2131

GM2147

GM2162

GM2163

GM2199

GM2203

GM1280

GM2055

GM1136

GM1144

GM1155

GM1160

GM1216

GM1230

GM1241

GM1252

GM1258

GM1259

Mai multe MMS-uri pentru telefonul tau gasesti pe www.superlogo.ro

Comanda prin SMS la 1290 asa:

- Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 pentru a comanda un produs (EXCEPTIE SONERII: a se vedea la rubrica "SONERII")
- Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
- Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
- Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imaginile color, soneriile polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Comex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Comex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la 0.200). Pentru soneriile polifonice si imaginile color sau efecte sonore este necesar sa trimiti 2 SMS-uri/comanda, iar pt jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traseul din retea durata unei comenzi dureaza pana la 5 minute, iar in cazurile fortuite: cativa ore. Video clipurile sunt compatibile doar cu telefoanele mobile: Alcatel One Touch 565, 557, 556, Motorola V300, V66M, V200, V600, C650, V500, V635, V980, V400, E1000, Razr V3, Nokia 3230, 3650, 3660, 6230, 7610, 6600, 6220, 6630, 6230i, 6670, 7200, 7600, 9300, 9500, NGage, NGage QD, Sagem myX-7, Samsung SGH-Z105, SGH-Z105, SGH-E850, SGH-Z110, SGH-Z130, SGH-Z107, SGH-Z108, SGH-D600, SGH-D500, Sharp GX30, TM-200, v902, GX25, Siemens CX65, ST60, SX1, SonyEricsson Z1010, P910, P900, S700, V800, P800, K700, K750i.

ATENTIE! NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara Romaniei!

Informatii 021-3196098 ORAR luni-vineri 10-18

NOU! www.go4me.ro - **Intalneste-ti jumatarea online.**

Intra si completeaza-ti profilul complet gratuit!

C U J O C F U L L

HARDWARE - SOFTWARE - JOCURI PC & CONSOLE - LIFESTYLE

next